PC GAMER

PETRI JARVILEHTO ODMÓWIŁ WYWIADU WIĘKSZOŚCI PISM. MAX PAYNE - TYLKO U NAS!

Gry Komputerowe

październik 1999 • cena 4.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

10/99

RECENZJE

Civilization 2: Test Of Time
Unreal Tournament
System Shock 2
Shadowman

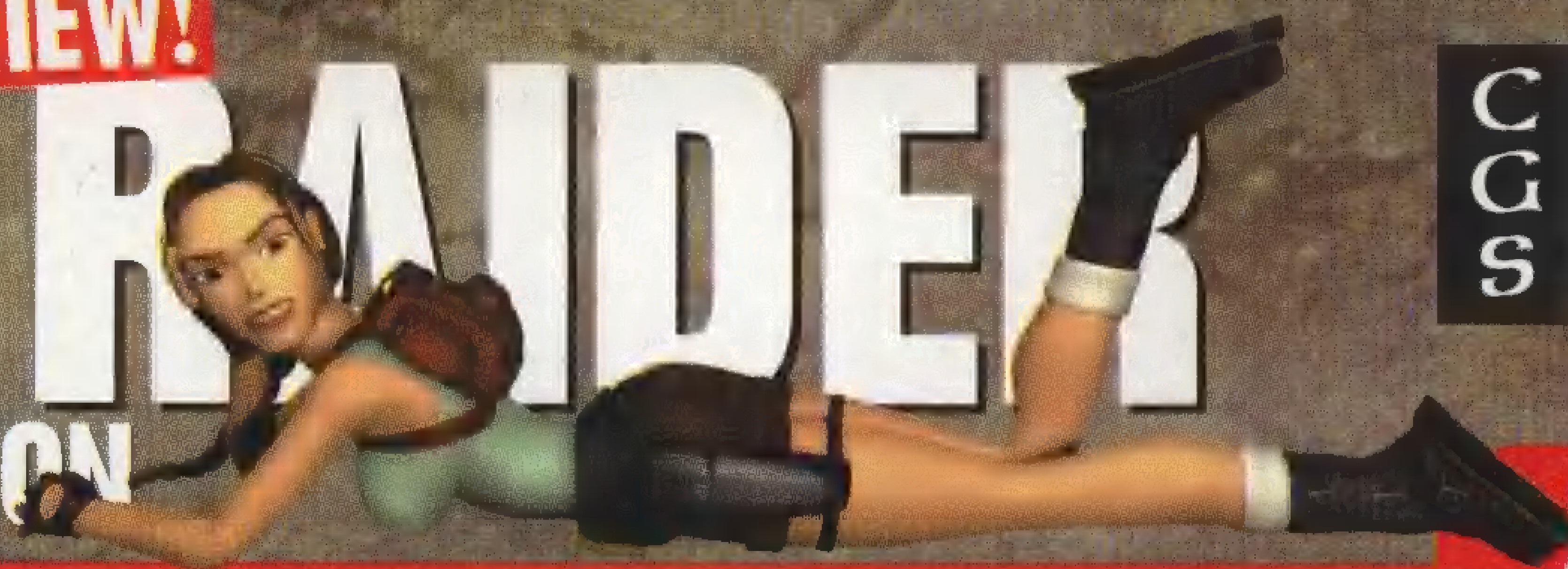
OBSZERNA RECENZJA!

DRIVER

PREVIEW!

TOMB RAIDER

THE LAST REVELATION

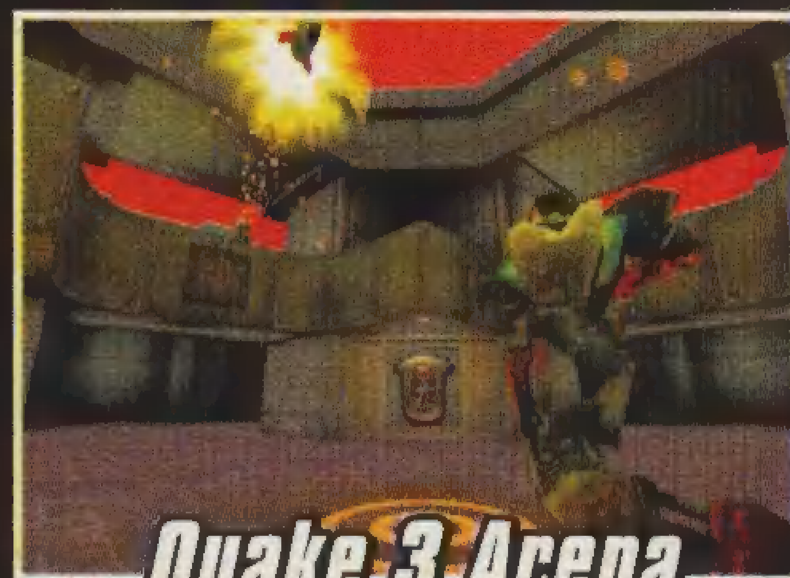


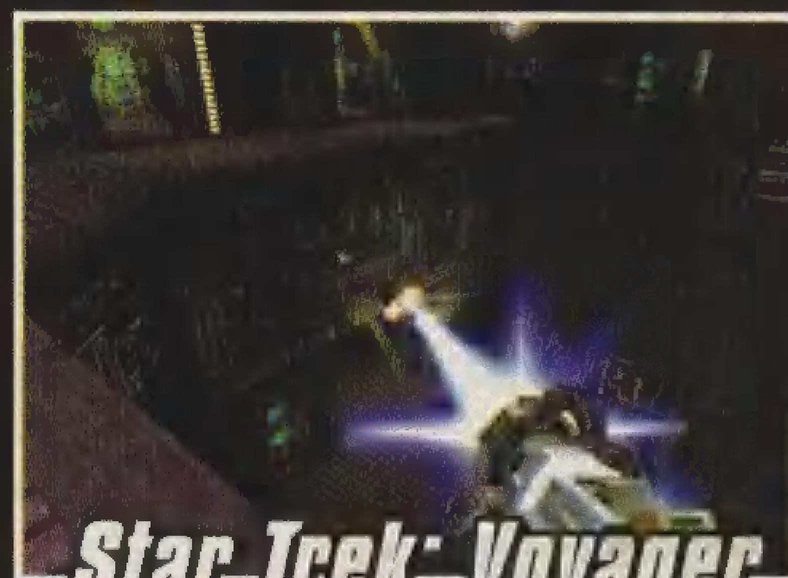


Zapowiedzi

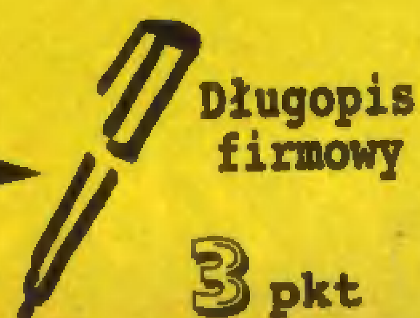

FIFA 2000


SWAT 3


Quake 3 Arena


Star Trek: Voyager

NAGRODY:


Długopis firmowy
3 pkt

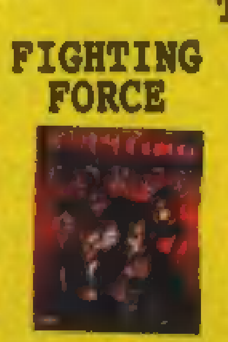

Oryginalny kubek
8 pkt

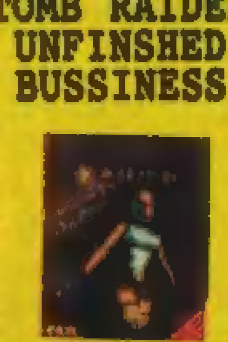

Unikalna koszulka
12 pkt

Jedna z 4 doskonałych gier do wyboru:
15 pkt

DEATHTRAP DUNGEON


HEROES II


FIGHTING FORCE


TOMB RAIDER UNFINSHED BUSSINESS


ABOMINATION



Sześciodniowa apokalipsa wyniszczyła ludność od Nowego Yorku do Los Angeles. Genetycznie dobrana grupa weteranow z sił zbrojnych ma za zadanie stawić czoła najbardziej śmiercionośnemu dla człowieka wirusowi od czasow AIDS.

Brutalnie szybka rozgrywka w czasie rzeczywistym
Generator misji dający ponad 1,2 miliona niepowtarzalnych kombinacji
Przełomowy engine graficzny uwzględniający prawa fizyki
Wieloosobowa rozgrywka do 8 graczy w kampanii lub pojedynczych misjach.



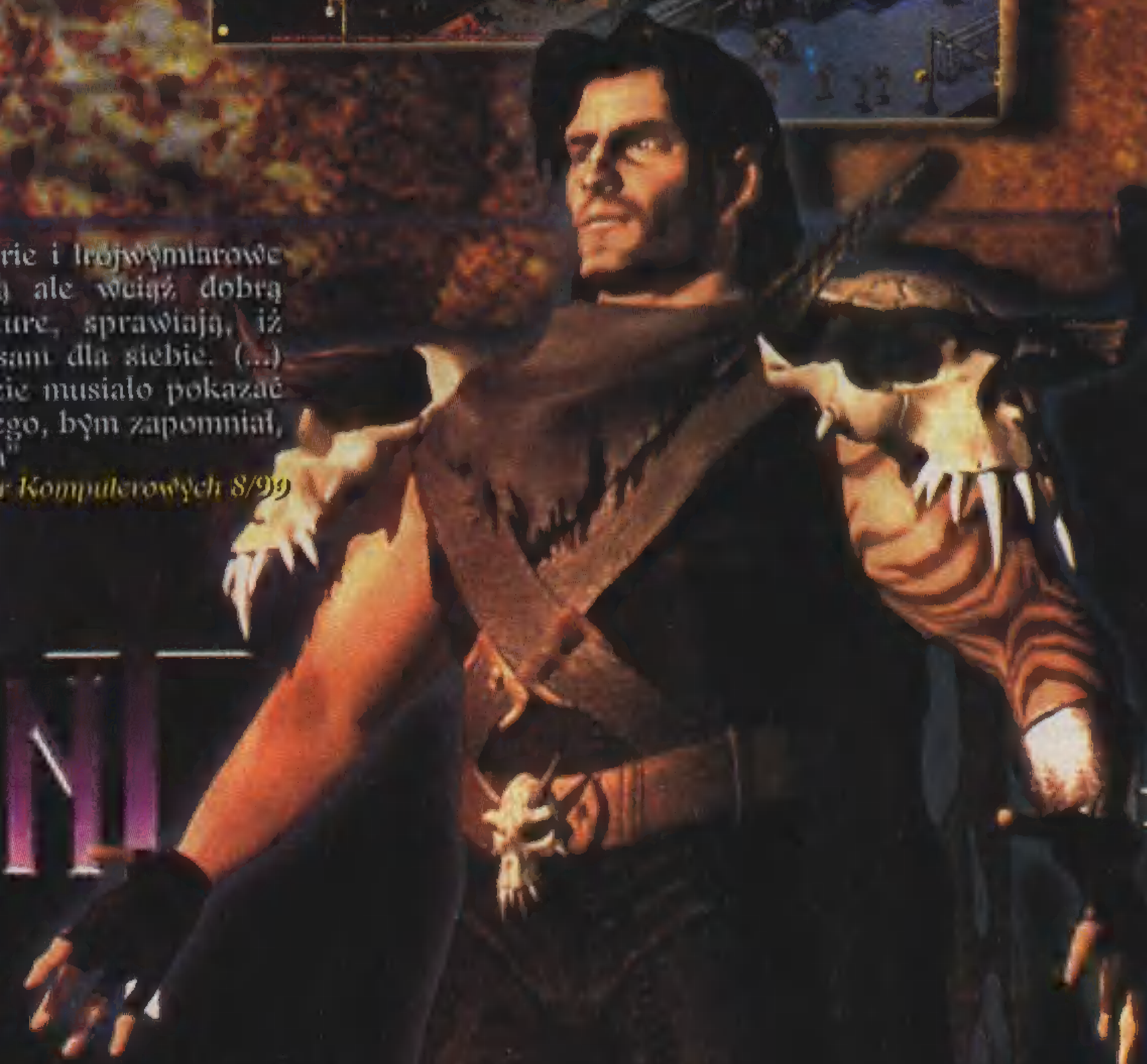




OS
CTIVE

„Ręcznie rysowane scenerie i trójwymiarowe postacie poruszane starą ale wciąż dobrą techniką motion - capture, sprawiają, iż Revenant stanowi klasę sam dla siebie. (...) Doprawdy Diablo 2 będzie musiało pokazać coś na prawdę wyśmienitego, bym zapomniał, jak wygląda dzieło Eidosa"
Świat Gier Komputerowych 8/99

REVENANT



RPG nowej generacji, w którym jako wojownik Locke podróżujesz przez jaskinie, lasy, góry, miasta, kopalnie i ruiny, aby uwolnić księżniczkę z rąk złych kapłanów.





Wspaniała grafika w 32000 kolorów, magia i oryginalny scenariusz.



5/5

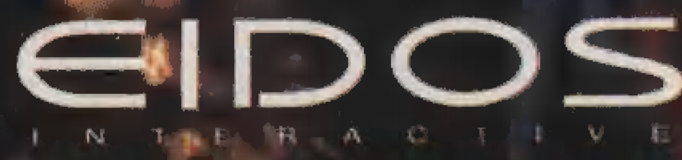


9/10









ATRAKCYJNA OFERTA WYSYŁKOWA

Zamówienia przyjmujemy 9:00 - 17:00 tel./fax (0-22) 616 15 50
od poniedziałku do piątku.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: 022 828 51 51

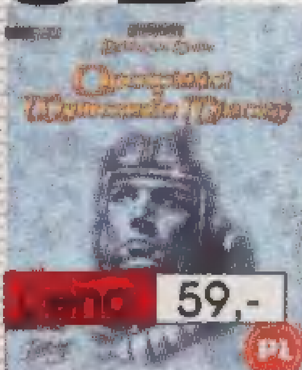
uwaga ! podane poniżej ceny dotyczą sprzedaży wysyłkowej i mogą się różnić od obowiązujących w sklepach stacjonarnych
kompletne cenniki obowiązujące w sklepach stacjonarnych publikowane są na naszej stronie internetowej:

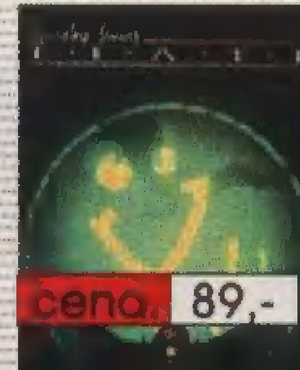
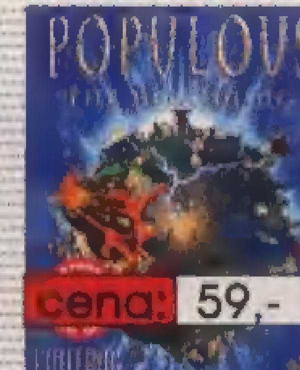
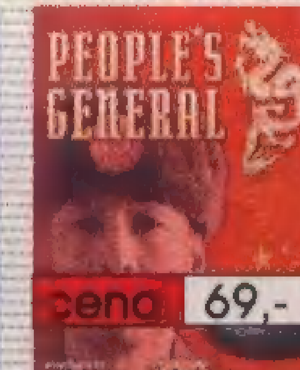
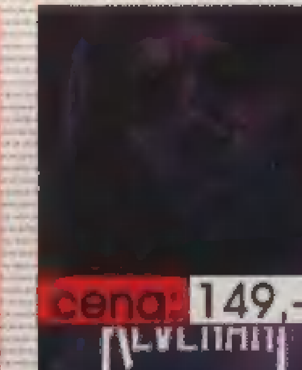
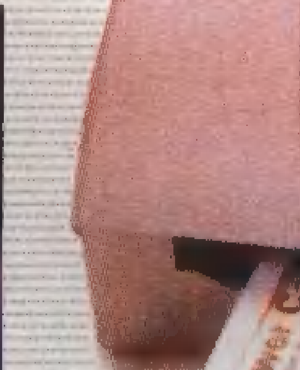
http://www.comat.com.pl

DZWOŃ TERAZ ! **PROMOCJA !** **STAR WARS**

utarguj lepszą cenę ! szczegóły na dole ogłoszenia

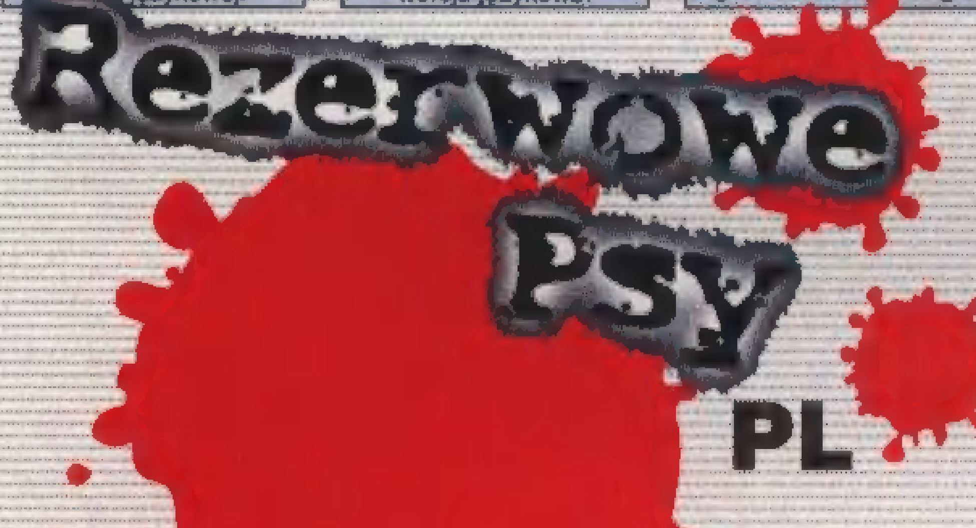
PC CD

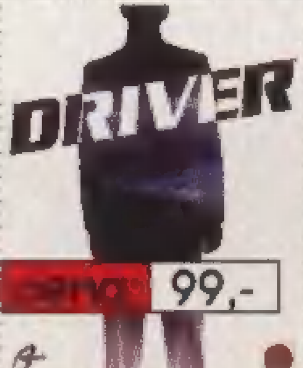



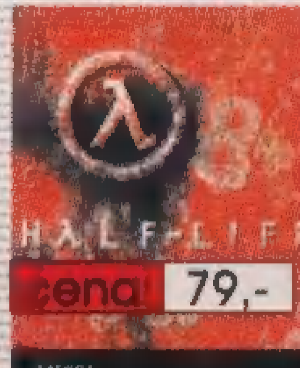
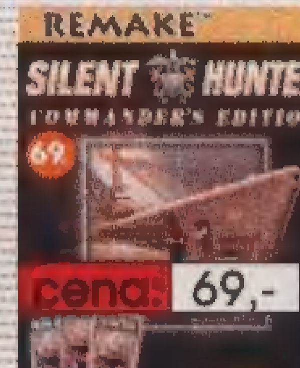
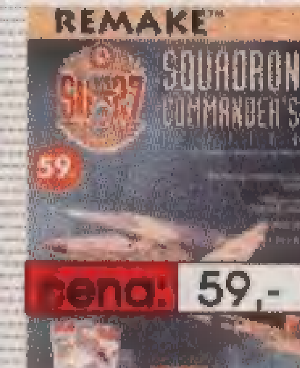









cena	opis
149,-	Znakomita RPG na 5 CD, w profesjonalnie zlokalizowanej polskiej wersji językowej.
59,-	Dodatek do "Baldur's Gate", wielka przygoda trwa więc dalej. Polska wersja językowa.
89,-	Znakomita, diaboliczna strategia. W komplecie 3 płyty: wersja polska, angielska+dodatkowa gra !
89,-	Przygodówka osadzona w świecie magii i czarów. Piękna, renderowana grafiką. Wersja Polska.
59,-	Oryginalna strategia czasu rzeczywistego z grafiką 3D. Polska i angielska wersja językowa.
69,-	Zbrojny konflikt z Chińską Republiką Ludową, strategia turowa oparta na engine Panzer General 2
149,-	Revenant - doskonała RPG ze wspaniałą grafiką. Wg. wielu znawców może zagrozić Diablo 2 !





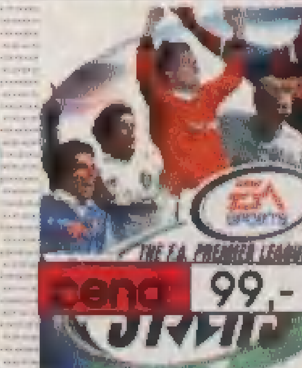
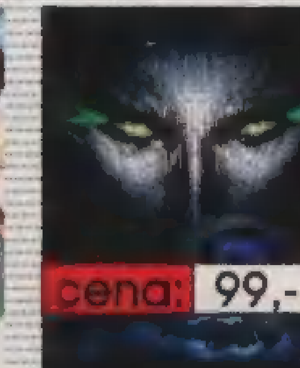
cena	opis
69,-	Zabawna ale zmuszająca do myślenia strategia. Zbuduj i zarządzaj lotniskiem. Wersja Polska.
39,-	Koszykówka, 3 tryby gry: mecze pokazowe, turnieje i rozgrywki sezonowe. Opcja do 4 graczy.
89,-	Pierwsza polska strzelanina FPP na światowym poziomie, wspaniała grafika i klimat
149,-	Soul Reaver - mroczna i piękna gra akcji z grafiką z perspektywy trzeciej osoby.
49,-	INCUBATION - strategia turowa z grafiką 3D.. Polska wersja językowa.

dzwoń **szybko**

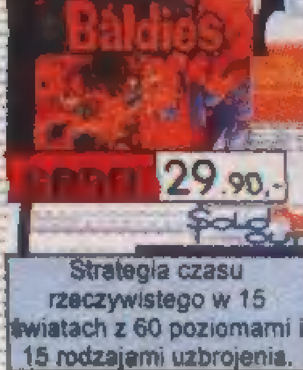
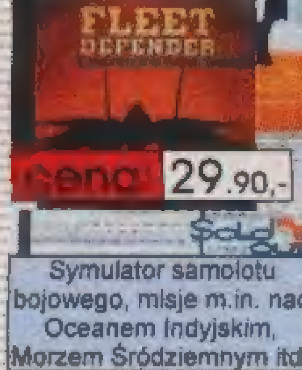
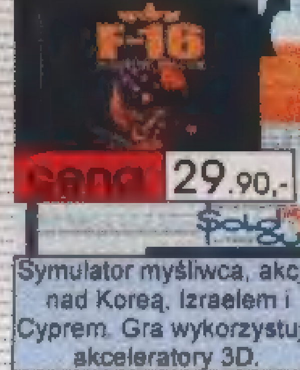
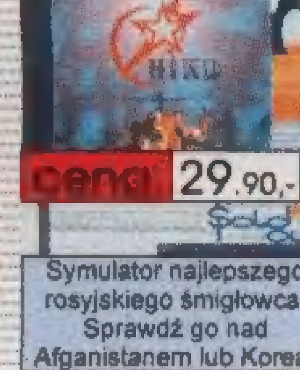
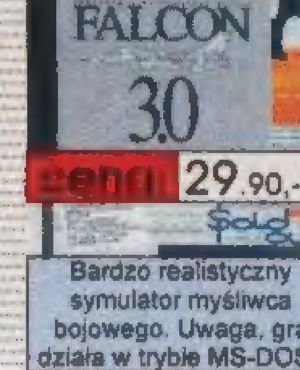
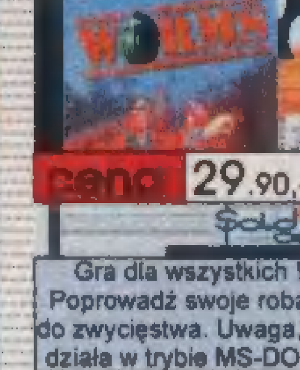
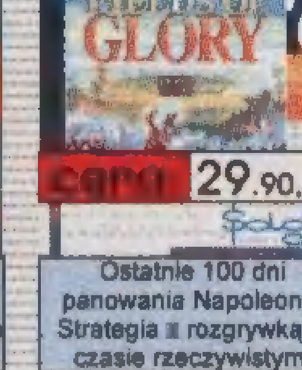
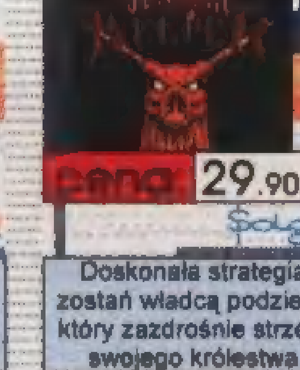
pierwsze 50 zamówień tylko po

79 zł

cena detaliczna 89 zł (PC)
Gra tylko dla dorosłych !

cena	opis
39,-	Strategia czasu rzeczywistego 6 typów robotów, 11 rodzajów sprzętu W kompl. dodatkowe misje.
59,-	Przygodówka - horror z mnóstwem krwi - tylko dla ludzi o bardzo mocnych nerwach.
69,-	Strategia czasu rzeczywistego porównywana do "Age of Empires". Wersja PL.
99,-	Jedna z najlepszych strzelanin FPP jaka ukazała się w 1999 r.
69.95,-	Klasyczna strategia turowa w stylu X-COM. Polska wersja językowa
99,-	Jeden z największych hitów tego roku. Najnowsza edycja strategii wszechczasów.

cena	opis
99,-	Jesteś kierowcą w gangu. Twoja praca to szybka i niebezpieczna jazda samochodem.
49,-	Pełna wersja J.J. 2 + dodatkowe poziomy, nowi bohaterowie, edytor poziomów. Wersja polska.
79,-	Znakomita strzelanina FPP, bardzo dobra grafika, duża "inteligencja" przeciwników.
69,-	Wierny symulator okrętu podwodnego + nowe scenariusze: Patrol Disk 1,2,3
59,-	Symulator rosyjskiego myśliwca SU27, w komplecie dodatkowo Mission Disk-150 dod.misji
29.95,-	Simon musi odnaleźć magiczne paliwo do czarodziejskiej szafy. Przygodówka po polsku.
99,-	F.A.P.L.STARS Wszystkie kluby, stadiony i najlepsi zawodnicy angielskiej Premier League.
99,-	System Shock 2: połączenie strzelaniny FPP i RPG w przerażającej atmosferze stacji kosmicznej.

SOLD OUT - czyli bardzo tanio

cena	opis
29.90,-	Strategia czasu rzeczywistego w 15 światach z 60 poziomami i 15 rodzajami uzbrojenia.
29.90,-	Symulator samolotu bojowego, misje m.in. nad Oceanem Indyjskim, Morzem Śródziemnym itd.
29.90,-	Symulator myśliwca, akcje nad Koreą, Izraelem i Cyprem. Gra wykorzystuje akceleratory 3D.
29.90,-	Symulator najlepszego rosyjskiego śmigłowca. Sprawdź go nad Afganistanem lub Koreą.
29.90,-	Bardzo realistyczny symulator myśliwca bojowego. Uwaga, gra działa w trybie MS-DOS !
29.90,-	Gra dla wszystkich ! Poprowadź swoje robaki do zwycięstwa. Uwaga,gra działa w trybie MS-DOS !
29.90,-	Ostatnie 100 dni panowania Napoleona. Strategia z rozgrywką w czasie rzeczywistym.
29.90,-	Doskonała strategia, zostań władcą podziemi, który zazdrośnie strzeże swojego królestwa.

NINTENDO64

PlayStation

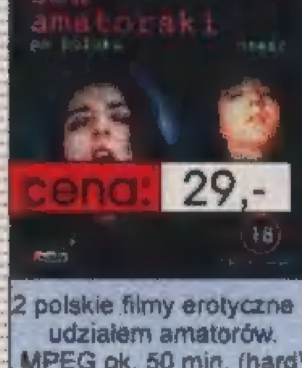
dzwoń 022 828 51 51

GAME BOY

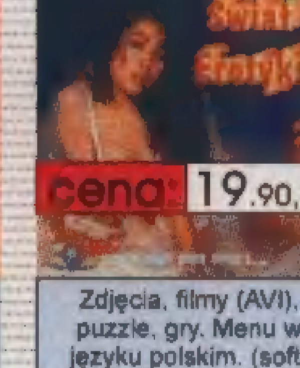
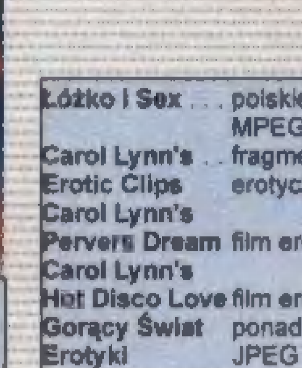
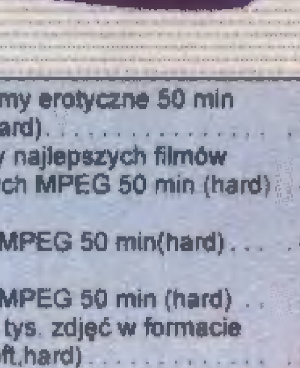
cena	opis
149,-	Bohatera nie trzeba chyba przedstawiać - klasyczna platformówka tym razem w kolorze.
159,-	Piłka nozna - najnowsza edycja jadnej z najlepszych serii sportowych. Tylko GBC.
159,-	W tej zręcznościówce znajdziesz 18 poziomów i m.in. 2 odważnych Galów. Bardzo ładna grafika

cena specjalna
Game Boy COLOR + baterie **319,-**

TYLKO DLA DOROSŁYCH



cena	opis
29,-	Polski film erotyczny z udziałem amatorów. MPEG ok. 50 min. (hard)
29,-	2 polskie filmy erotyczne z udziałem amatorów. MPEG ok. 50 min. (hard)
29,-	Fragmenty kilku polskich filmów erotycznych. MPEG ok. 50 min. (hard)
19.90,-	Zdjęcia, filmy (AVI), puzzle, gry. Menu w języku polskim. (soft)
19.90,-	Zdjęcia, filmy (AVI), puzzle, gry. Menu w języku polskim. (soft).
19.90,-	Zdjęcia, filmy (AVI), puzzle, gry. Menu w języku polskim. (soft)

tytuł	opis	cena
Łóżko i Sex	polskie filmy erotyczne 50 min MPEG (hard)	29,-
Carol Lynn's Erotic Clips	fragmenty najlepszych filmów erotycznych MPEG 50 min (hard)	49,-
Carol Lynn's Pervers Dream	film erot. MPEG 50 min(hard)	49,-
Carol Lynn's Hot Disco Love	film erot. MPEG 50 min (hard)	49,-
Gorący Świat Erotyki	ponad 11 tys. zdjęć w formacie JPEG (soft,hard)	29,-



Kolorowa drukarka atramentowa
CANON BJC-2000

- 2 osobne pojemniki z tuszem czarnym i kolorowym (w komplecie)
- wysoka jakość druku: rozdzielczość 360x360 oraz 720x360dpi (Drop Modulation Technology)
- możliwośc wydruku o jakości foto
- możliwość dołączenie głowicy skanującej oraz głowicy z tuszem fluorescencyjnym
- niskie koszty eksploatacji (oryginalny wkład z tuszem ok. 35 zł)

cena: 389 zł

. . . ale do tego w zestawie promocyjnym::
- STAR WARS ROGUE SQUADRON o wartości **189 zł** (pełna wersja - 1CD)
- encyklopedia o GWIEZDNYCH WOJNACH "BEHIND THE MAGIC" o wartości **99 zł** (pełna wersja - 2CD)

. . . a więc za drukarkę płacisz tylko:

101 zł



Najnowsza edycja doskonałych rajdów samochodowych
- najdoskonalsza grafika jaką dotychczas widziałeś w symulatorach samochodowych
- perfekcyjnie dopracowany model jazdy
- wszystkie zespoły fabryczne sezonu'99
- polska wersja językowa (w rajdzie będzie Ci pomagał **Maciej Wisławski** - były pilot **Krzysztofa Hołowczyca**)

zapowiadana data wydania: 1 listopada'99
ale jeżeli zamówisz [illegible] zapłacisz
tylko:

89 zł

w sieci taniej !

DISCOUNT on-line shop
http://sklep.comat.atomnet.pl

PCCD-ROM/DVD
gry
edukacja
erotyka
PlayStation
Nintendo 64
Game Boy

minimalna wartość zamówienia: 30 zł

czas dostarczenia przesyłki: najczęściej 3-5 dni roboczych

płatność przy odbiorze

całkowity koszt wysyłki 7 zł

przesyłka zabezpieczona taśmą firmową

* Wszystkie ceny zawierają VAT. W przypadku chwilowego braku towaru czas oczekiwania może się wydłużyć. Oferta jest aktualna do wyczerpania zapasów lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie.

COMAT Computer & video games

Nasze sklepy:

❶ 00-024 Warszawa
Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne)
tel./fax. 022 630 29 30
czynny:
pon.-pt. 10^{00}-20^{00}, sob. 10^{00}-16^{00}, niedz. 11^{00}-15^{00}

❷ 00-026 Warszawa
ul.Widok 19 (od Alei Jerozolimskich)
tel. 022 827 07 09
czynny:
pon.-pt. 11^{00}-19^{00}, sob. 10^{00}-15^{00}

w sklepach:
sprzedaż ratalna
płatności kartami kredytowymi
zamówienia przedpremierowe premiowane wysokimi rabatami
możliwość zamówienia programów nie będących na stałe w ofercie
komis - sprzedaż swoją grę, kupisz taniej używaną
możliwość negocjowania cen (tylko w niedzielę w sklepie nr ❶)

utarguj lepszą cenę !

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 10/99 (63)
rok siódmy

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzychoo)

WSPÓŁPRACA
Bartosz Nuckowski (Bartek), Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Patryk Leszczyński (gRoovy), Piotr Stasiak (Piotres), Dominik Kost (Kayackash), Rafał Szychowski (Szycha), oraz (Gruby)

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Magda Kotulska

ŁAMANIE
Computer Graphics Studio

DRUK
Elanders
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
TOTAL PLAYSTATION
PSX FAN

OD REDAKCJI...

Wkroczyliśmy w najgorętszy okres roku dla wszystkich miłośników gier komputerowych. Wysyp wspaniałych nowości właśnie się rozpoczął, a my jesteśmy na to przygotowani, jak nigdy dotąd.

Odcięcie się od tematyki konsolowej pozwoliło nam skupić się na jednej tylko platformie sprzętowej, co w widoczny sposób zaaowocowało jakością materiałów zamieszczanych w naszym piśmie. W ubiegłym miesiącu zaskoczyliśmy wszystkich pierwszą w Polsce recenzją gry „Tiberian Sun", a ten numer pisma nie jest oczywiście gorszy. Możemy pochwalić się ciekawymi recenzjami do najnowszych gier: „Unreal Tournament", „System Shock 2", „Shadowman". Na uwagę zasługuje obszerna relacja z targów ECTS i wywiad z Petri Jarvilehto, producentem gry „Max Payene", o który bezskutecznie zabiegało wiele pism branżowych, a nam się udało. W dziale „Porady" znajdziecie jak zwykle rozwiązania do największych hitów. A ponadto stałe punkty programu.

Teraz z innej beczki. Na rynku gier zawrzało za sprawą ustalenia wyjątkowo niskich cen na najnowsze gry przez największego dystrybutora w kraju firmę IPS Computer Group. Przykładowo wielki hit „Dungeon Keeper 2" kosztuje zaledwie 99 zł. Podobnie postąpiła już firma LEM ustalając ceny na tym samym poziomie np. „Drivera" – 99 zł. Przedstawiciele innych stukają się z politowaniem w głowę, gracze zacierają łapki z radości, a co z tego całego zamieszania wyniknie, przekonamy się wkrótce.



THE LAST REVELATION
TOMB RAIDER PREVIEW

Czytaj Strona 18


FIFA 2000


Dungeon Keeper 2

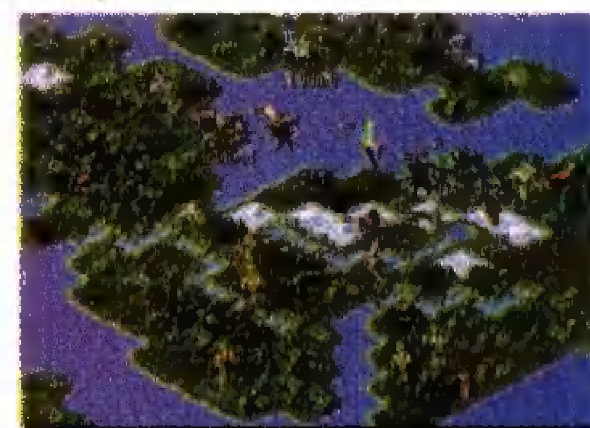

Petri Jarvilehto - mówi o „Max Payene".

CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W PAŹDZIERNIKU...


Unreal Tournament


System Shock 2


Driver


Civ2: Test Of Time

NA CD

NOWE MENU

Wysyp hiciorów! Spójrzcie tylko na poniższe dema, czyż nie są one wspaniałe? Zobaczcie także koniecznie Paszczury CD, czekają tam na Was głupie i śmieszne zarazem wypociny HOT'a (i Grovy'ego, ... i moje), oraz porcja zdjęć z redakcyjnego archiwum X! KRZYCHOO

CD

■ Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.

■ Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.

■ Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.

■ Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.

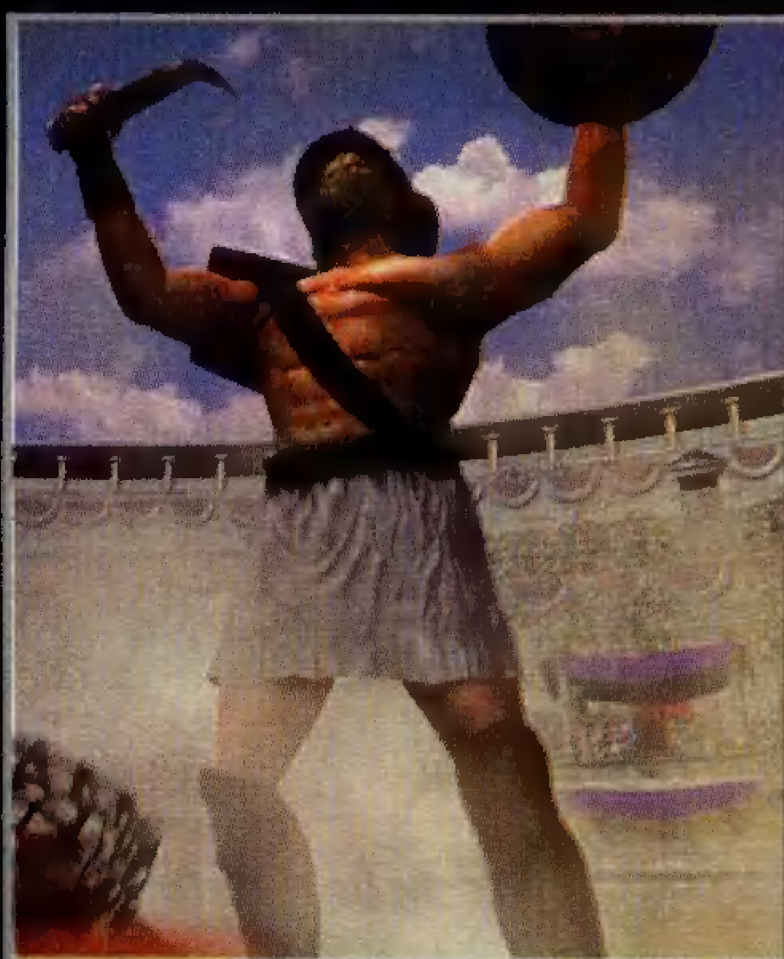
■ Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Romek Wawrzyniak. Dyżuruje od wtorku do czwartku w godzinach 11-15, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

PEŁNA GRA

CAESAR

IMPRESSIONS SOFTWARE
386DX, 4MB RAM

Pierwsza część znakomitej gry ekonomicznej. Może dziś wydaje się zbyt uboga graficznie, to jednak ma fenomenalnie wysoką grywalność.

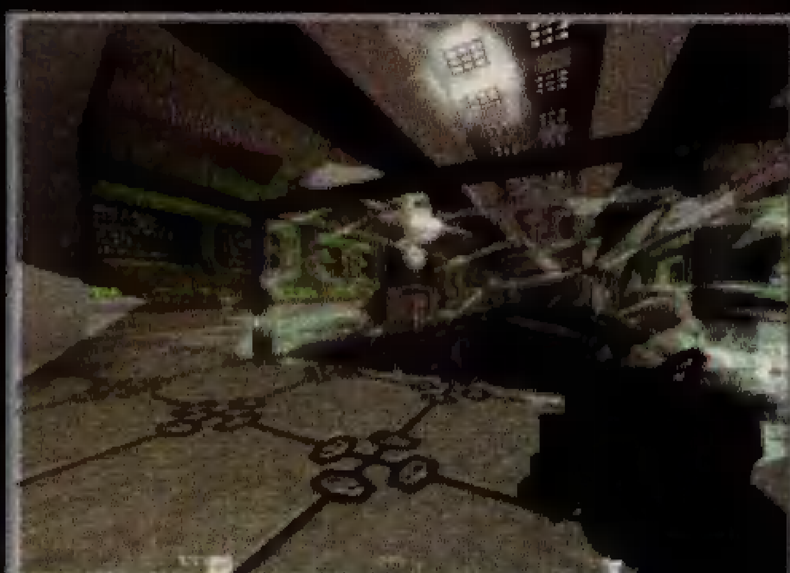


DRIVER

REFLECTIONS
P200, 32MB RAM, WIN 95

Lata 70., funkowa muzyka i wielkie amerykańskie samochody! Oto niekwestionowany hicior wśród samochodówek, którego recenzję możecie przeczytać w numerze.







MORTYR

MIRAGE
P166, 32MB RAM, WIN 95

Oto wreszcie nadszedł ten oczekiwany przez wszystkich dzień. Mamy niepowtarzalną okazję skopać tyłki sługusom Hitlera we współczesnej wersji pamiętnego Wolfenstina 3D. Niech za reklamę posłuży cytat z recenzji „Mortyra" - „Pierwsze uruchomienie i pierwsze zaskoczenie: „Mortyr" jest naprawdę niezły - ba! - jest świetny i wciągający!"

MIDTOWN MADDNES

MICROSOFT
P200, 24MB RAM, WIN 95

No proszę... okazuje się, że nawet Microsoft może stworzyć produkt, który zamiast denerwować, będzie bawił. Konkurent „Drivera" - skrzyżowania, ruch i policja czekają!



ABOMINATION

EIDOS
P166, 32MB RAM, WIN 95

Krwawa jatka w ujęciu strategicznym. Sterujemy grupką mięśniaków, którzy mają przeciwstawić się zmutowanym poczwarom. Zaraz, czy ja już gdzieś tego nie widziałem??? Pewnie, że tak! To już było w tysiącu innych gier! Ale nieważne - „Abomination" i tak jest świetna!



INDEPENDENCE WAR



INFOGRAMES
P166, 32MB RAM WIN 95

Na podbój kosmosu! Sequel bardzo popularnego niegdyś symulatora kosmicznego „I-War". Zawiera nowy engine graficzny, wiele udoskonaleń i naprawia sporo znaczących wad, z którymi mieliśmy do czynienia w poprzedniej części

AIRLINE TYCOON PL

SPELLBOUND
P100, 16MB RAM, WIN 95



Przygotowana przez CD PROJEKT polska wersja niezłej giery ekonomicznej. W grze jest sporo tekstów, więc lokalizacja świetnie spełnia swe zadanie.

PANZER GENERAL 3



SSI
P133, 32MB RAM, WIN 95

Tym razem pełny trójwymiar zawitał do Prawdziwej Gry Strategicznej. „Panzer General 3D Assault" wprowadza oprócz tego jeszcze wiele innych udoskonaleń. Zresztą, zobaczcie sami!

MIG ALLEY

EMPIRE
P200, 32MB RAM, WIN 95

Gra od dawna wyczekiwana przez wszystkich fanów symulacji lotniczych. Zachwyca przede wszystkim piękną i bardzo szczegółową grafiką, a wysoka grywalność nie pozwoli Wam odejść od ekranu zbyt szybko.

GORKY 17

TOPWARE
P120, 24MB RAM, WIN 95

Kolejna polska produkcja, z którą dumnie możemy pokazać się na Zachodzie. Jest to coś w stylu „Syndicate" z dodanymi elementami RPG. Bardzo dobra grafika i sterowanie powoduje, że trudno się od niej oderwać.

GP 500

MICROPROSE
P133, 24MB RAM, WIN 95

Wow! Znakomite, super genialne wyścigi motocykli. Wyprzedzają o lata świetnie wszystko, co dotychczas wyszło. I co najważniejsze - wcale nie potrzebują mocnego sprzętu.

REVENANT

EIDOS
P133, 24MB RAM, WIN 95

„Revenant" to połączenie przygodówki, RPG i (w mniejszym stopniu) bijatyki. Jego wielką zaletą są niskie wymagania sprzętowe. Oto kolejny przykład na to, że Eidos nie wydaje kiepskich gier.

PONADTO NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

SEED	HUMAN SOFT	PII 300, 32MB RAM
TOMB RAIDER ZESTAW	EIDOS	P90, 16MB RAM

KĄCIKI: Paszczury CD, FPP-Serwis
PATCHE: Black Moon, Braveheart, Civilization: Call To Power, Descent 3, Hidden & Dangerous, Jagged Alliance, Mech Warrior 3, Fly, Starsiege: Tribes, SW: Rogue Squadron, Total Annihilation: Kingdoms
DRIVERY: ATi Rage 128, ATi Rage Pro, Riva Tnt 2, Voodoo 2

Pierwsze spojrzenie na...

FIFA 2000

Widać, że EA bardzo poważnie podchodzi do milenijnej wersji przeboju.

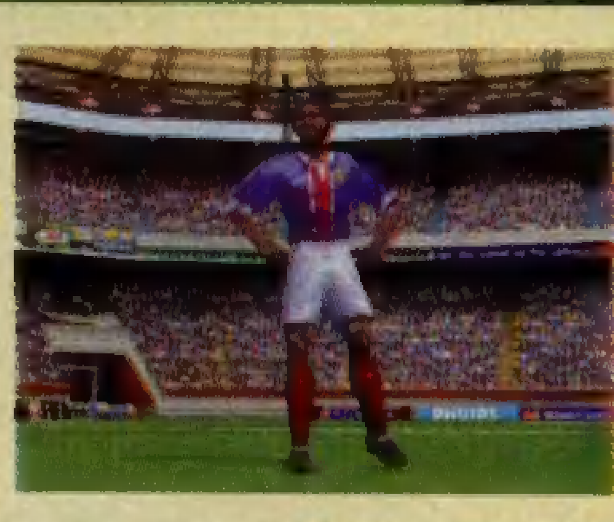


(Powyżej) Premiera nowego manewru w postaci odpychania.



EA w końcu naprawiła swoje niedopatrzenie i zorganizowała graczom prawdziwe twarze.







Masz szansę zostać nowym Pele...



... lub wylądować na izbie przyjęć.

FIFA 2000 BĘDZIE KLASĄ SAMĄ DLA SIEBIE GDYŻ...

- Ma jeszcze bardziej intuicyjny system sterowania - nawet początkujący sobie z nim poradzą.
- Systemy DirectPass i DirectDefence wprowadzają nowy intrygujący element.
- Poprawione modele zawodników i animacja są niezwykle realistyczne.
- Powrócili legendarni Mottle, Lineker, Campbell oraz (być może) Williams.

PRODUCENT EA SPORTS | WYDAWCA: EA | PREMIERA: 1 LISTOPADA



Warto czasami ruszyć głową.



Animacja postaci w „FIFIE" - modelowana na ruchach Sola Campbella - jest wyjątkowo realistyczna.





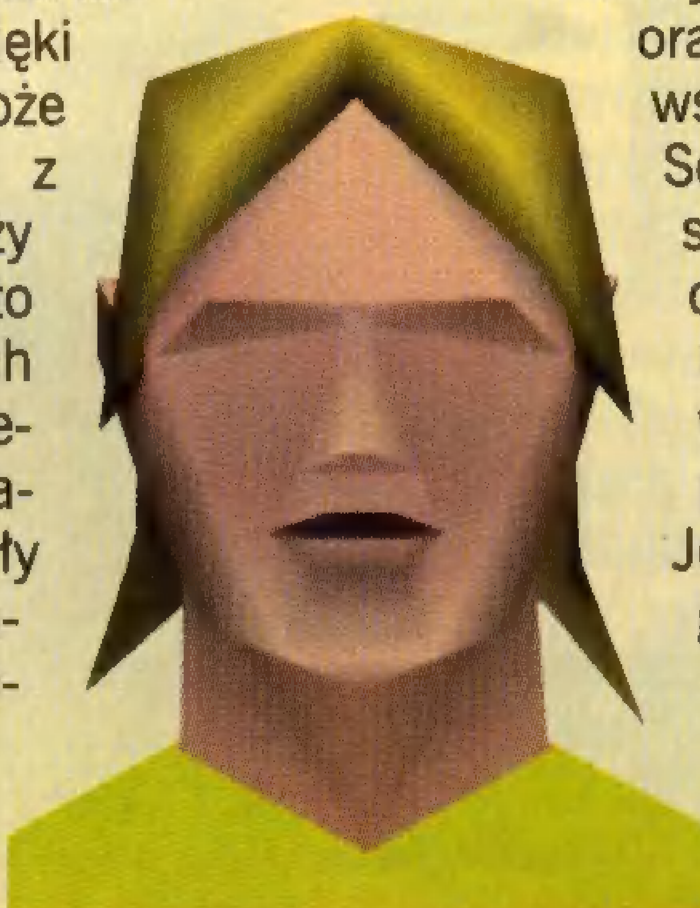


W „FIFIE 2000" ma swój debiut animacja twarzy.

FIFA zawsze była nieco skomplikowana", stwierdza Matt Brown, szef techniczny „FIFY 2000". Nie jest to może określenie, którego my byśmy użyli w stosunku do poprzednich dwóch wcieleń tej futbolówki (szybka, płynna gra połączona z nienaganną grafiką). „Głębia bez nadmiernego skomplikowania" - oto aktualne przesłanie zespołu producentów i kiedy zaczęliśmy wypytywać, co to oznacza w praktyce, Brown zaoferował następujące wyjaśnienie: „Dążymy do uzyskania doskonałej równowagi pomiędzy realizmem i grywalnością. Fizyka kontra dobra zabawa. Gra może być matematycznie poprawna, ale nie zawsze przekłada się to na dobrą zabawę".

Zespół wydaje się być na dobrej drodze i po solidnym przetestowaniu wczesnej wersji „FIFA 2000" możemy ze spokojnym sumieniem stwierdzić, że dzieło EA Sports nikomu nie zepsuje milenijnej zabawy. Pracując nad ostatnią futbolówką XX wieku autorzy pozbyli się wszelkich zahamowań: grafika, AI, animacja, muzyka, komentarz, statystyki... każdy element poddany został gruntownej przeróbce. Celem uzyskania maksymalnej zabawy przy minimum skomplikowania, „FIFA 2000" ma bardziej zręcznościowy charakter niż jej poprzedniczki. Na przykład znaczniki kierunkowe wskazują na możliwości podań, różniąc się przy tym kolorami - zielony (niewielkie ryzyko), żółty (średnie ryzyko) i czerwony (duże ryzyko).

Poza tym dwa nowe systemy DirectPass i DirectDefence dbają o odpowiedni poziom taktyczny. Producent Brent Disbrow wyjaśnia: „Kiedy gracz wykonuje rzut rożny lub wyrzut z autu, pojawiają się trzy ikony pozwalające wybrać adresata podania. Przeciwnik nie wie, kto został wybrany, ale dzięki systemowi DirectDefence może wzmocnić obronę na jednym z trzech odcinków". Sporo zależy więc od szczęścia, ale i tak daje to okazję do różnych taktycznych zagrywek. Wśród elementów sterowania (w zasadzie takich samych jak w „FIFA 99") pojawiły się manewry przepychania, ataku ciałem i osłony. Pierwszy pozwala odpychać przeciwników wyciągniętą ręką, drugi jest celowym (i niezbyt subtelnym) faulem, a trzeci pozwala utrzymać się przy piłce poprzez osłanianie jej własnym ciałem. Nowy mechanizm zderzeń sprawia, że gra stała się „twardsza". Gracz przewracają się po przegranych pojedynkach główkowych; w wyniku wślizgu przeciwnik wylatuje w powietrze, a co bardziej cyniczni gracze mogą teraz zagrywać piłką w nogi przeciwnika celem wywalczenia rzutu rożnego lub autu.



„DWA NOWE SYSTEMY DIRECT PASS I DIRECT DEFENCE DBAJĄ O ODPOWIEDNI POZIOM TAKTYCZNY."

Wszystkie te niuanse stają się widoczne już po chwili, ale to, co oszałamia od samego początku, to niesamowitej jakości grafika. Od zwiększonej liczby wieloboków w modelach graczy po poprawione stadiony i oświetlenie - aspekt estetyczny „FIFY 2000" jest po prostu niewiarygodny. Animacja twarzy, zróżnicowane fryzury, prawdziwy wzrost i waga oraz ruchy zaprogramowane przy współudziale reprezentanta Anglii Sola Campbella... wszystko razem składa się na niezwykle realistyczne postacie graczy. A wybuchy radości po strzeleniu bramki i sekwencje pokazywania kartek są po prostu niedoścignione.

Jedną z największych innowacji graficznych w grze jest tłum widzów. Indywidualnie animowani kibice naprawdę ożywiają grę, a na nowo nagrane przyśpiewki i związane z wydarzeniami na boisku zachowania współtworzą doskonałą atmosferę. W „FIFIE 2000" będziemy mogli też znowu posłuchać komentarza w wykonaniu panów Motsona, Linekera i Lawrensona - którzy tym razem do dyspozycji mają aż 85 000 słów. Żadna siła nie jest w stanie powstrzymać listopadowej premiery „FIFY". Wszystko też wskazuje na to, że chłopcy z Kanady odniosą kolejny wielki sukces.

MATTHEW PIERCE

DANE PRODUCENTA

Nazwa: EA Sports

Pochodzenie: Kanada

Data założenia: 1992

Osiągnięcia: Jako EA Canada stworzyli pierwszą grę z serii „FIFA" („FIFA International Soccer" na Sega Mega Drive). Przez następne lata przeróżne konwersje „FIS" tworzyły podstawę „FIFA" na PC.

Poprzednie Gry: Wszystkie gry z serii „FIFA", a przede wszystkim „FIFA 99" i „World Cup 98".

PRZY MUZYCE O SPORCIE...

„F2000" nie byłaby „FIFĄ" bez najwyższej jakości podkładu muzycznego towarzyszącemu całej grze. Tegoroczny wybór jest bardziej w stylu techno niż w przeszłości (na myśl natychmiast przychodzą Blur i Chumbawamba) i naszym zdaniem może to wyjść tylko na lepsze. Wśród tych, którzy już podpisali stosowne kontrakty znaleźli się tacy wykonawcy, jak Apollo 440, Gay Dad, Reel Big Fish, Lunatic Calm, Elite Force i Sniper. Jak wieść niesie na ścieżce dźwiękowej pojawi się Robbie Williams, a nawet wystąpi w samej grze (jako zawodnik lub kibic). EA Sports trzyma to jednak w głębokiej tajemnicy...



Wybuchy radości graczy są wspaniałe, może z wyjątkiem tych w stylu Shearera.

Pierwsze spojrzenie na...

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

To coś więcej niż zabawa w policjantów i złodziei.





Działanie w grupie jest niezwykle istotne.



(Prawo) Członkowie oddziału nawzajem się osłaniają.



Różowe maski są bardzo męskie.



To dobry sposób na zbyt leniwą obsługę.

SWAT 3 ZAATAKUJE NA NASZE TWARDZIELE, GDYŻ...

- Napadanie na czyjeś domy w środku nocy to niezła zabawa.
- Inteligencja naszych ludzi jest imponująca, podobnie jak ich wygląd.
- Jest bardziej realistyczny niż wszystkie inne podobne gry.
- Wymagać będzie naprawdę taktycznego myślenia.

PRODUCENT SIERRA STUDIOS | WYDAWCA SIERRA | PREMIERA LISTOPAD


Oddział wsparcia przesyła ważne informacje.




Ten w środku za bardzo się pospieszył.

Ten „SWAT" był okropny. Absolutnie i beznadziejnie kiepski. Podobnie jak „SWAT 2". Obie gry były ohydne, zbyt szczegółowe i trudne, a przy tym rozgrywane z perspektywy trzeciej osoby, przez co trudno było się w nie wciągnąć. Ktoś mógłby więc zapytać dlaczego zawracamy sobie głowę przedstawieniem kolejnego wcielenia gniota. Czy już zupełnie nam odbiło?

Otóż nie. Pierwsze spojrzenie na screeny ujawnia, że „SWAT 3" ma szansę na najbardziej spektakularny powrót z zaświatów od czasów Łazarza. Pod wieloma względami seria „SWAT" była dalekim przodkiem takich współczesnych hitów, jak „Rainbow Six" oraz „Hidden & Dangerous". Jedyne, czego jej brakuje to kuracja odmładzająca, która umożliwi wejście do tego elitarnego grona.

Gracz wciela się tu w postać dowódcy oddziału antyterrorystycznego SWAT, którego zadaniem jest rozprawianie się z wrogami publicznymi grasującymi w niedalekiej przyszłości w Los Angeles. Graficznie „SWAT 3" przypomina „Rainbow Six", ale sama rozgrywka znacznie się różni. Na przykład, zamiast rozmieszczać gęstą sieć punktów kontrolnych, wydajemy rozkazy na gorąco w sposób przypominający nieco system skrótów klawiszowych z „Hidden & Dangerous".

„NAPRAWDĘ DOWODZIMY ODDZIAŁEM, RZUCAJĄC GRANATY HUKOWE I STRZELAJĄC DO OPRYSZKÓW."

Oznacza to, że naprawdę dowodzimy oddziałem, sprawdzając zakamarki, rzucając granaty hukowe i strzelając do opryszków, którzy nie chcą się poddać. Najbardziej intrygujące jest jednak to, że oddział SWAT nie jest jakimś krwiożerczym antyterrorystycznym szwadronem śmierci. Podczas gdy większość innych gier nie dba o ofiary po stronie złych facetów, „SWAT 3" wyróżnia się tym, że zachęca nas do maksymalnego ograniczania ofiar po obu stronach. Na szczęście Sierra dostrzega fakt, że czasami chcielibyśmy zachowywać się bardziej jak Brudny Harry niż inspektor Colombo, więc od czasu do czasu możemy zapomnieć o literze prawa i rozegrać scenariusz w krwawszy sposób. W czasie gry mamy do czynienia z dwoma podstawowymi trybami. Pierwszy oferuje standardowy zestaw misji, gdzie musimy wykonać kolejne zadania. Drugi jest bardziej ekscytującą kampanią, gdzie fabuła zmienia się w zależności od osiąganych rezultatów: po odbiciu zakładników możemy spodziewać się medali i pochwał, podczas gdy kilka nieudanych operacji sprawi, że wylądujemy jako stróż w pobliskim supermarkecie. Zarówno „Rogue Spear", jak i „SWAT 3" wyglądają niezwykle obiecująco i elitarnie. Na razie lekka przewaga leży po stronie „Rogue Spear", ale ostateczne starcie zapowiada się spektakularnie.

KIERON GILLEN

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Sierra Studios

Pochodzenie: USA

Data założenia: 1990

Wielkość zespołu: 20 osób

Osiągnięcia: Sierra znana jest głównie ze swoich przygodówek. Nawet gry z serii „SWAT" są wariacją na temat legendarnej (albo raczej, bardzo starej) serii przygodówek „Police Squad".

Poprzednie Gry: Kolejne części „SWAT" nigdy nie zaskarbiły sobie naszej miłości, ale mimo to istniały.

PRAWO LA

Chociaż cały ten mini-gatunek charakteryzuje poszukiwanie „realizmu", „SWAT 3" posuwa się w tym dalej niż inni. W tym celu do prac nad grą zaangażowano Kena Thatchera, byłego członka oddziałów SWAT, który przez 30 lat pracował w LAPD. Wykorzystano go również jako głównego modela motion-capture przy tworzeniu postaci w grze, gdzie musiał wspinać się, otwierać drzwi i rzucać granaty. Czyżby droga do kariery aktorskiej?


Ludzie z oddziałów SWAT to mistrzowie w przebieraniu się, a popularnym typem maskowania jest choinka. Tak naprawdę, są to lampki potrzebne do przechwytywania ruchów. Przyznacie jednak, że wygląda to idiotycznie.


Ostrożna penetracja ubikacji daje nieprzewidziane korzyści.


Wygląda na sercową sprawę.

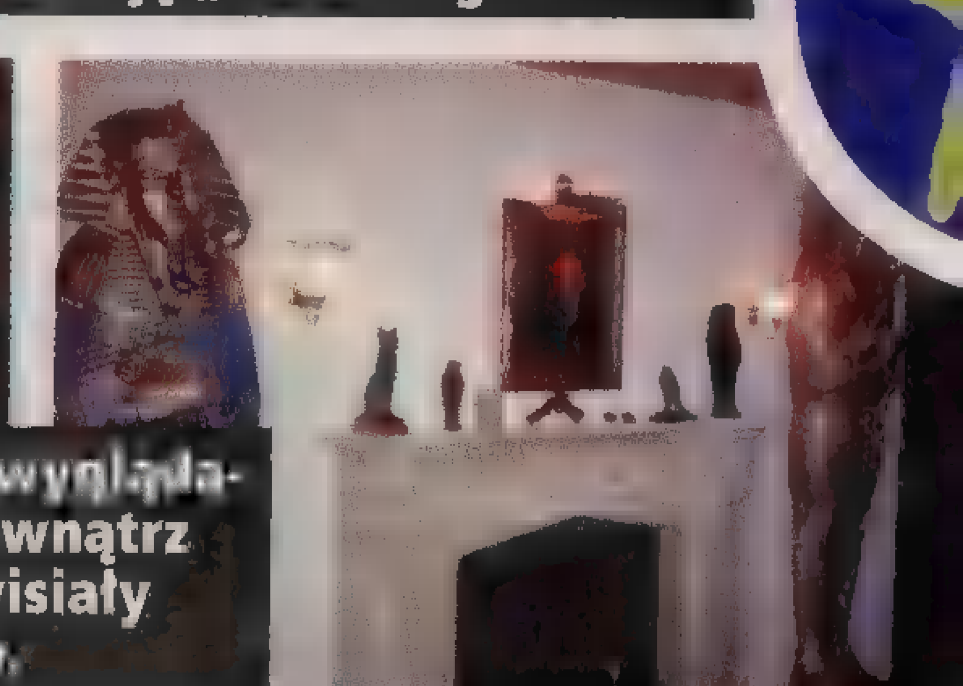

Wnętrze targowej Hali Olympia.


Testuję „Dark Reign 2"





(Po prawej) Stoisko EIDOS wyglądało niczym dom Lary Croft. Wewnątrz stały antyki, na kominkiem wisiały portrety przodków i pistolety.



Jak co roku w pierwszym tygodniu września Londyn przeżył prawdziwy najazd ludzi związanych z branżą komputerowej rozrywki. Największe europejskie targi gier obchodziły w tym roku jubileusz 10-lecia istnienia. Jak zwykle było tłoczno, głośno i gorąco. Tradycyjnie silną grupą udaliśmy się do Londynu, aby być w centrum wydarzeń.

ECTS 99: WIELKIE

Trudno w to uwierzyć, ale pierwsze targi ECTS odbyły się na wiosnę roku 1989. Odwiedziło je 1750 osób. Młoda firma Bullfrog po raz pierwszy pokazała „Populousa". Na rynku gier niepodzielnie panowały Amiga i Atari ST.

Zastanawiam się, co stałoby się, gdyby ktoś za pomocą czarodziejskiej sztuczki przeniósł jednego z ówczesnych zwiedzających do Anno Domini 1999, do wielkiej, huczącej i zatłoczonej hali Olympia...

WIELKIE TARGI

Z pewnością ów nieszczęśnik doznałby ciężkiego szoku. Przede wszystkim dlatego, że gry zrobiły tak olbrzymi krok naprzód. Branża komputerowej rozrywki jest jedną z najdynamiczniej rozwijających się na świecie. Nowe technologie wdrażane są w zastraszająco szybkim tempie, nowe produkty pochłaniają milionowe budżety, a największe hity przynoszą kroclowe zyski. Firmy jednego dnia będące niekwestionowanymi liderami, następnego ledwie wiążą koniec z końcem, oczekując na wykupienie przez konkurencję. Świat gier jest taki, jak i gry - szalony, kolorowy, szybki, piękny, ale też brutalny, w którym jeden fałszywy krok powoduje upadek w przepaść. Przez kilka dni pobytu w Londynie zasmakowaliśmy tego świata pełną piersią.

Tegoroczny ECTS był imprezą największą z dotychczasowych. Wystawiało się prawie 250 firm, przez których stoiska w ciągu trzech dni przewinęło się ponad 21 tysięcy zwiedzających z 67 państw świata. Wystawcy zajęli powierzchnię dwóch olbrzymich hal wystawowych, piętro galerii nad nimi oraz boczne pomieszczenia wystawowe. Wiele stoisk przygotowano z odpowiednim rozmachem i robiły one największe wrażenie. Już przy wejściu witały nas neony z logo Acclaim, wypisane na ścianach cytaty z dzieł filozofów i wyścigowe Ferrari. Potem dwupiętrowe stoisko Hasbro, gdzie każdy mógł zasiąść w bolidzie Formuły 1 aby spróbować swych sił w „Grand Prix 3". Zmagania kierowców śledzić można było na telebimach, a na bijących kolejne rekordy prędkości oczekiwał szampan i nagrody wręczane przez urocze hostessy. Ciekawe konkursy organizowano też cały czas na stoisku Codemastersów, przeplatając je występami skąpo odzianych panienek w spódniczkach a'la Hawaje. Na kolorowym stoisku Ubi Soft stała olbrzymia figura Raymana, zaraz obok, na wielkim standzie Nintendo witał Pokemon - najnowszy eksportowy zajob z kraju kwitnącej wiśni. Słów kilka o konsolach. N64 zaprezentowało się bardzo dobrze. Na kilkudziesięciu konsolach pokazano m.in. „Donkey Kong 64", „Star Wars: EPI Racer", nowe wyścigi F1 oraz „Perfect Dark" - strzelankę twórców „Goldeneye". Zapowiedziano dwie strategie RTS - „C&C" oraz „Starcrafta 64". Duże zainteresowanie wzbudzał również kolorowy Game Boy. Dosłownie wysypały się nowe tytuły na tę kieszonkową konsolkę, co dobrze rokuje jej na przyszłość (planowane jest nawet wydanie „Resident Evil"). Galerię gigantycznych wystawców na parterze, czyli to, na co każdy natykał się zaraz po wejściu, zamykała Sony z tradycyjnie wielką ekspozycją PlayStation. O ile ktoś był w stanie przetrwać panujący w środku upał, miał okazję zapoznania się m.in. z „FFVIII", „Gran Turismo 2", „Crash Team Racing", „Wipeout 3" i „Spyro 2". Mógł też wpaść na wędrujące po stoisku różnego rodzaju postacie z gier. Po raz kolejny PSX okazał się być bezkonkurencyjny pod względem ilości konsolowych nowości i wsparcia ze strony producentów gier. Sony ma na razie tak silną pozycję na rynku, że wcale nie musi na siłę wypuszczać PlayStation 2. Dlatego też na ECTS pokazano jedynie znane wszystkim video z możliwościami PSX2. Zainteresowanie wzbudzała też występująca w reklamówce panienka-alienka, o urodzie, nie przymierzając, dość niepokojącej.

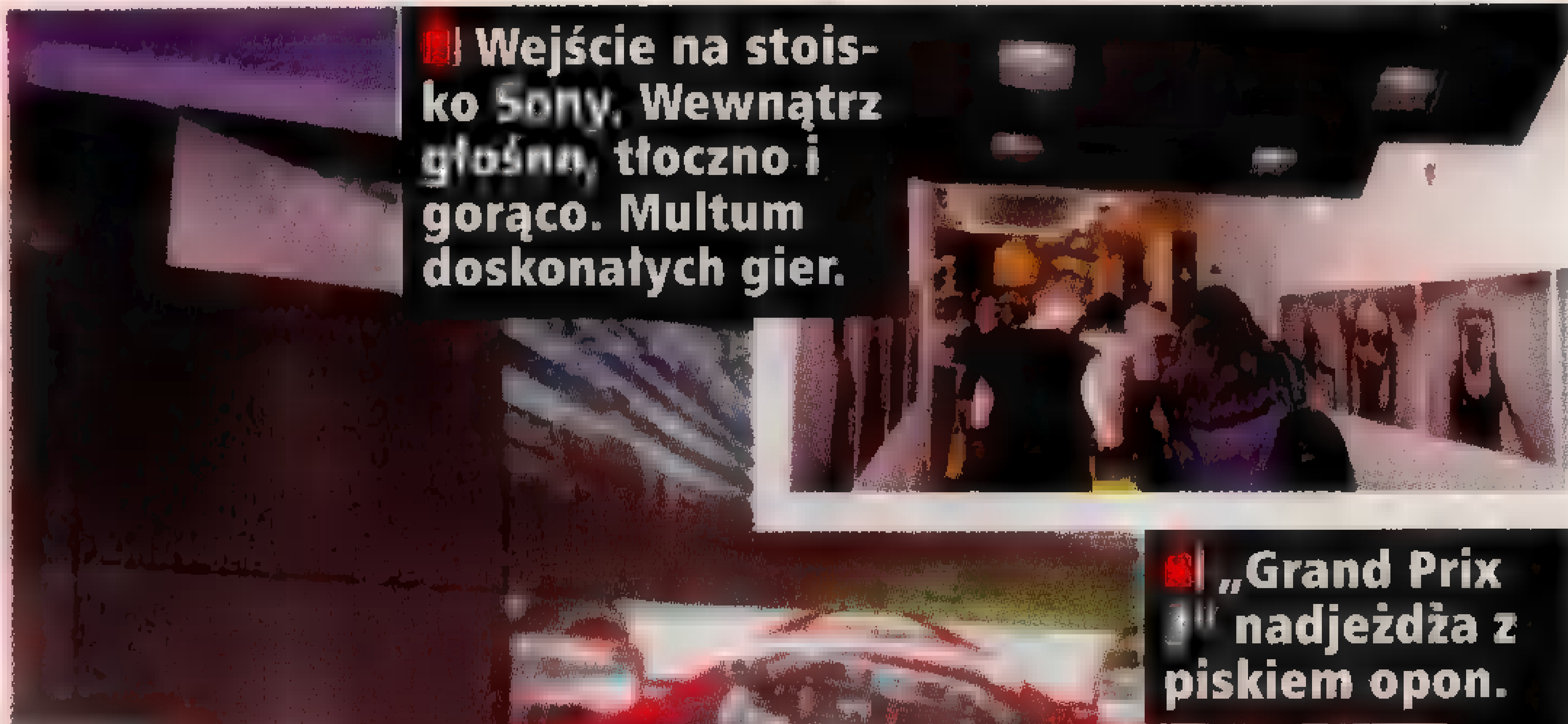
Natomiast wielkim nieobecnym okazał się być Dreamcast. Wszyscy ostrzyli sobie zęby na europejską premierę tej konsoli, tymczasem Sega oficjalnie na targach się nie pojawiła. Co prawda zorganizowano spektakularny pokaz w pobliskim Commonwealth Institute, jednak na samych targach DC był praktycznie niewidoczny. O kilka tygodni przesunięto również termin rozpoczęcia sprzedaży dziecka Segi w sklepach. Nadchodzące gry, które przecież w pierwszym rzędzie zadecydują o sukcesie tej konsoli, porozrzucane były po różnych stoiskach, często trudnych do zlokalizowania. Przyznam się, że taka polityka nieco mnie zaskoczyła, tym bardziej, gdy spróbujemy porównać ostre wejście PlayStation czy N64 w trakcie edycji sprzed kilku lat.

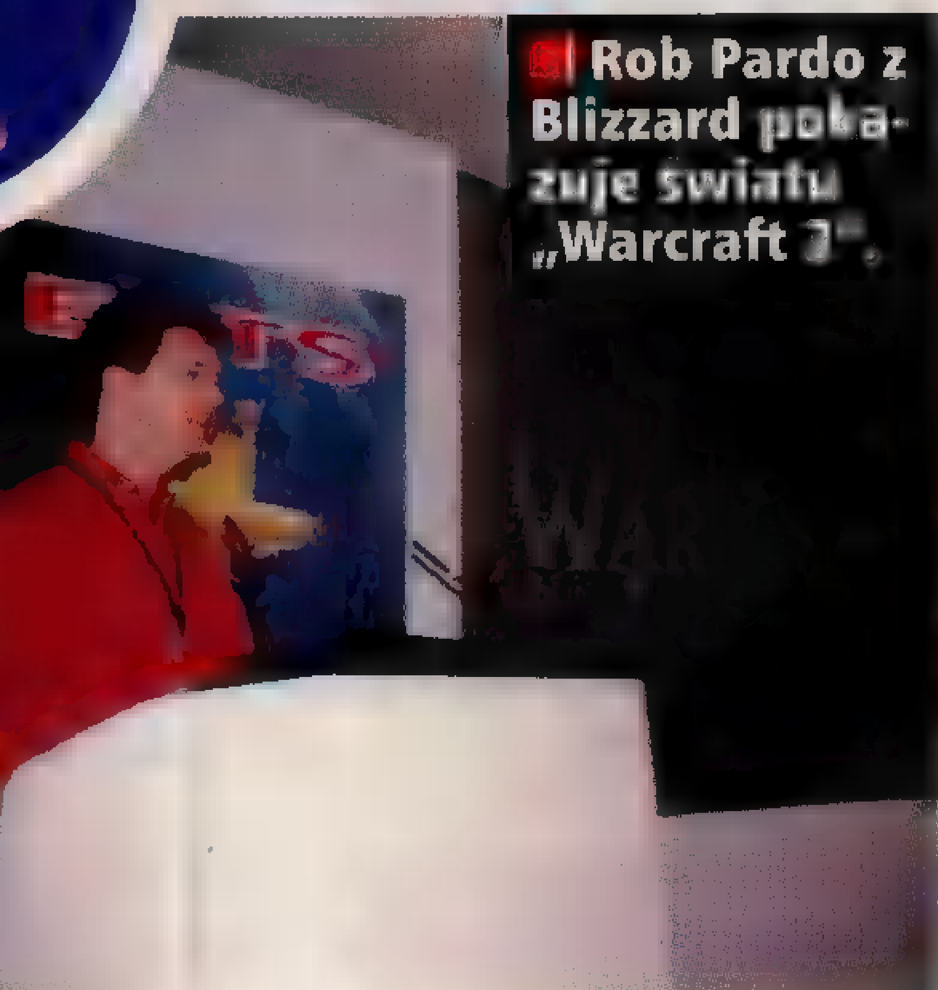
WIELKIE POWROTY

Warto wspomnieć jeszcze o jednym ważnym wydarzeniu, jakim był spektakularny powrót Interplay. Firma, która jeszcze kilka


Peter Molyneux mówi o „Black & White"




Wejście na stoisko Sony. Wewnątrz głośno, tłoczno i gorąco. Multum doskonałych gier.


Rob Pardo z Blizzard pokazuje światu „Warcraft 3".



Wesoła ekipa przybyła do Londynu...



„Grand Prix 3" nadjeżdża z piskiem opon.

ARGI, MAŁY SHOW

5-7 września, Londyn, Olympia Hall

miesięcy temu przeżywała olbrzymie trudności finansowe, po połączeniu z Virgin zdaje się nabierać wiatru w żagle. Wydawcy „Baldur's Gate" zorganizowali stoisko w formie małego kina, gdzie co pół godziny prezentowano film przedstawiający atrakcyjne... hmmm... modelki i równie atrakcyjne nadchodzące tytuły. Jednak jeszcze większe wrażenie robiło stoisko drugiej części rosnącego w siłę duetu - Virgin. Umiejscowione z boku hali, ukryte przed nadmierną ilością tłumów, przygotowane było w formie mrocznej gotyckiej kaplicy. W sali, oświetlonej wpadającym zza witraży światłem, umieszczono toporne ławy modlitewne i konfesjonały, przy których prezentowano gry. W centralnym punkcie pomieszczenia wisiała ukrzyżowana postać kobiety w czerwonej mini, a napisy na ulotkach i press packach (notabene podanych w okładkach od Biblii) głosiły - „Zmartwychwstanie". Zmartwychwstanie Virgin oczywiście. Ten niegdyś potężny wydawca ma zamiar znów powrócić do pierwszej ligi, w czym sojusz z Interplay z pewnością mu dopomoże. W kaplicy było co oglądać. Doskonale zapowiadają się m.in. „Planescape Torment", „Giants", „Messiah", „Earthworm Jim 3D", „Descent Freespace 2", „MDK 2". Dla konsolowców już wkrótce pojawi się „Dino Crisis" (nieoficjalnie mówi się o wersji na PC), a dla fanów „Star Trek" dwie gry osadzone w tym uniwersum - „Klingon Academy" i „ST: New Worlds". Nie da się ukryć - zawartość hitów prezentowanych na metrze kwadratowym kaplicy Virgin oraz sama otoczka robiła duże wrażenie nie tylko na nas, ale nawet na obsłudze stoiska. Kontrowersyjny motyw ukrzyżowania trafił do wieczornych newsów w BBC, a spacerujące wśród komputerów dziewczęta w strojach aniołów i o oczętach bławatnych stanowczo odmówiły fotografowania się na tle krzyża.

MAŁY SHOW

Mimo swej wielkości, tegoroczny ECTS miał jednak nieco odmienny charakter od edycji z lat poprzednich. To zauważyli chyba wszyscy, zwiedzający oraz wystawcy. Coraz mniej znajdziemy w Londynie elementów show, natomiast impreza staje się powoli typowym spotkaniem handlowym, na którym podpisuje się kontrakty, negocjuje, spotyka, dyskutuje i degustuje. W maju mieliśmy przecież gigantyczne E3 w Stanach i wiele firm doszło do wniosku, że nie ma najmniejszej ochoty wydawać po raz drugi w ciągu roku milionów dolarów na dekorację stoiska, tony gadżetów i tabuny niebieskookich hostess. W tym roku w Londynie nie pojawiła się piękna Lara Croft na motorze. Nie nawiedził targów Michel Owen ani fantazyjnie przebrane modelki. Część dużych graczy - EA, Activision, GT - nie pojawiła się na targach w ogóle, a jedynie zorganizowała w pobliskich hotelach konferencje prasowe i pokazy dla zaproszonych dziennikarzy. Inne firmy, takie jak Eidos, Take 2, Westwood czy Blizzard, zamknęły się szczelnie w niewielkich pokojach wystawowych, gdzie na umówionych wcześniej przedstawicieli prasy oczekiwały komputery, a przy nich ściągnięci specjalnie do Londynu autorzy gier. Oczywiście rozwiązanie to miało też swoje plusy. Była to niepowtarzalna okazja aby porozmawiać oko w oko z twórcami „Starcrafta" - Robem Pardo i Billem Ropterem, Louisem Castle który po raz pierwszy zaprezentował „C&C: Renegade", Davem „Mesjaszem" Perrym czy Peterem Molyneux, który powraca z projektem swego życia - „Black & White". Nie da się również ukryć pewnego przesilenia, jakie dotknęło szczególnie największych wydawców. Electronics Arts od dłuższego czasu nie zaprezentowała żadnego nowego pomysłu, grzebiąc się w dochodowych kontynuacjach swych najlepszych serii. Również koncept, aby EA Sports zmonopolizował wszystkie dyscypliny komputerowego sportu, wzbudza coraz więcej wątpliwości. W najbliższym czasie czekają nas kolejne gry z numerkiem 2000 (w sumie 12 sztuk - EA kupiło już wszystkie możliwe licencje), ale niektóre zdają się być robione nieco pospiesznie i po prostu na niskim poziomie. Podobnie Eidos, który pomysłowo wystylizował stoisko na dom Lary Croft, ale uparcie pokazywał głównie czwartego „Tomb Raidera". W tej sytuacji otwierają się perspektywy dla mniejszych, ale za to ambitnych firm, które mogą mieć więcej ciekawych pomysłów i mniej boją się ryzyka. W taką niszę wstrzeliło się Take 2, które w zeszłym roku wydało kilka ciekawych hitów, a sądząc po tym co zaprezentowali na stoisku, na ten rok zapowiada jeszcze więcej. Z inna ciekawą inicjatywą wyszło Hasbro - rozdając koszulki Atari Junkie promuje jednocześnie wskrzeszenie na ekranach PSXa hitów z małego Atari. Poniżej znajdziecie 10 najlepszych naszym zdaniem gier, które mieliśmy okazję obejrzeć w Londynie. Wybór jest całkowicie subiektywny, ale wierzcie mi - te tytuły naprawdę zrobiły na nas duże wrażenie. **PIOTRES**

NOWOŚCI

10 WSPANIAŁYCH GIER POKAZYWANYCH NA ECTS 99

ze świata

- Take 2 pokazał naprawdę wiele potencjalnych przebojów. Na ich stoisku spędziłem większość pierwszego dnia targów, rozmawiając m.in. z twórcami Nocturne, Age Of Wonders, Rune, Heavy Metal FAKK, KISS Psycho Circus, przygodówek 3D Martian Gothic. Murowanym hitem będzie GTA 2.
- Obrodziło grami komandoskimi - Rogue Spear, Codename Eagle, Spec Ops: Stealth Patrol, SWAT 3.
- Prace nad Diablo 2 dobiegają końca.
- Red Lemon (Braveheart) podpisali umowę na wspólną grę z Codemasters.
- Codemasters zapowiedzieli też nowe TOCA: World Touring Cars, Colin McRae 2 i Micro Machines 4. Wszystko w roku 2000.
- Jeśli ktoś oderwał wzrok od powabów panny archeolog mógł na stoisku EIDOS zauważyć bardzo ciekawe The Nomad Soul, Fear Factor i trzeciego Resident Evil. Deux Ex i Anachronox pokazywano tylko screenami. Daikatany ani widu ani słychu.
- Microsoft Games nie było, za to cała publika aż huczała od plotek o tajnym projekcie nazwanym X-Box. Miałaby to być konsola trzeciej generacji, przygotowywana wspólnie przez Microsoft, Dell i Gateway. Bebechy graficzne ma podobno projektować Nvidia. Zainteresowani na razie stanowczo dementują.
- Ubi Soft to głównie słodkie i kolorowe produkty rodzinne - Rayman 2, Tonic Trouble, Hype. Na marzec 2000 zapowiedziano Rally Racing Simulation. Nie wiadomo co z Mortyrem.

GRAND THEFT AUTO 2

Take 2, 22 Października

Następca GTA zachował świeżość pomysłu i grywalność pierwowzoru. Poprawiono i dopalono całą resztę. Znacznie lepiej prezentuje się grafika, tym razem mniej cartoonowa i bardziej realistyczna. Miasta faktycznie żyją własnym życiem, gracz ma wrażenie wtopienia się w pewien olbrzymi organizm. Misje są bardziej subtelne, a zaangażowanie w grę kilku przeciwstawnych gangów pozwala na większą elastyczność. Przy odrobinie sprytu można nawet spróbować skłócić gangi ze sobą. Oczywiście policja nie czeka bezczynnie. Tym razem do boju wkraczają również jednostki FBI a nawet Gwardia Narodowa. Dla równowagi - możemy im ukraść czołg.



NAGRODY ECTS '99

Na Targach przyznano tradycyjne nagrody ECTSu. Statuetki z gwiazdką otrzymują co roku najlepsi z najlepszych, wybierani przez międzynarodowe grono wydawców i sprzedawców gier z całej Europy. Tym razem prestiżowy tytuł „Najlepszy Wydawca na PC" odebrało, bardzo zasłużenie zresztą, Take 2. Wydawcą Roku na Konsole zostało Sony. Najlepszą konsolą po raz kolejny wybrano PlayStation, a nagrodę za najlepszy kawałek hardware'u na PC otrzymała Nvidia za chipy graficzne z serii Riva TNT i TNT2. Przyznano również nagrody w kategorii „Gra Roku", które w głosowaniu wybrali czytelnicy największych europejskich pism o grach. Tutaj najwięcej zgarnęła Sierra za „Half-Life" (trzy „gwiazdki" - Francja, Rosja, Europa Wschodnia). Po dwie zebrali twórcy „Tomb Raider III", „Metal Gear Solid" i „Tekken 3".

Nagrodzono też najlepsze gry pokazywane na tegorocznych targach. Gwiazdki otrzymało „Grand Prix 3" (PC), „Iss Pro Evolution" (PSX), „Donkey Kong 64" (N64), „Ready 2 Ruble" (Dreamcast). Werdykt ten wzbudził jednak wiele emocji. Twardym warunkiem było bowiem, aby gra pokazywana była na stoisku otwartym dla wszystkich, a nie na zamkniętych pokazach dla prasy. A trzeba jasno powiedzieć, że te najlepsze gry przed chciwym wzrokiem tłumów były właśnie skrzętnie poukrywane.

3 PYTANIA: WARCRAFT 3 (BLIZZARD)

ROB PARDO

Skąd pomysł na grę RPS?

RPS to skrót od Role-Playing Strategy. Jest to po prostu nowy kierunek, który będziemy się starali wyznaczyć w grach strategicznych. Aktualne RTSy skupiają się głównie na zarządzaniu zasobami i budowaniu wielkich armii. Spędzamy aż 70% czasu gry zajmując się bazą, podczas gdy zaledwie 30% stanowi faktycznie ciekawe elementy - odkrywanie mapy, walki, oblężenia. Tymczasem my pragniemy dać graczom coś więcej - fantastyczny świat oraz bodźce do jego eksploracji. Stąd pomysł na charakterystyczne jednostki-bohaterów, questy, magiczne przedmioty i miasta, które żyją własnym życiem, są niezależne od gracza.

Czy nie boicie się, że zagorzali wielbiciele waszych strategii tego nie zaakceptują?

Cóż, zawsze istnieje taka możliwość, szczególnie gdy starasz się zrobić coś nowego. Jednak wszyscy w Blizzardzie pragniemy stworzyć coś, co popchnie branżę mocniej do przodu. Tyle ostatnio mnoży się klonów. Oczywiście, uwielbiamy strategie RTS, zrobiliśmy już trzy i wszystkie były wielkimi hitami. Projektując „Warcrafta 3" świetnie się przy tym bawimy i mamy nadzieję, że gracze będą bawili się równie dobrze.

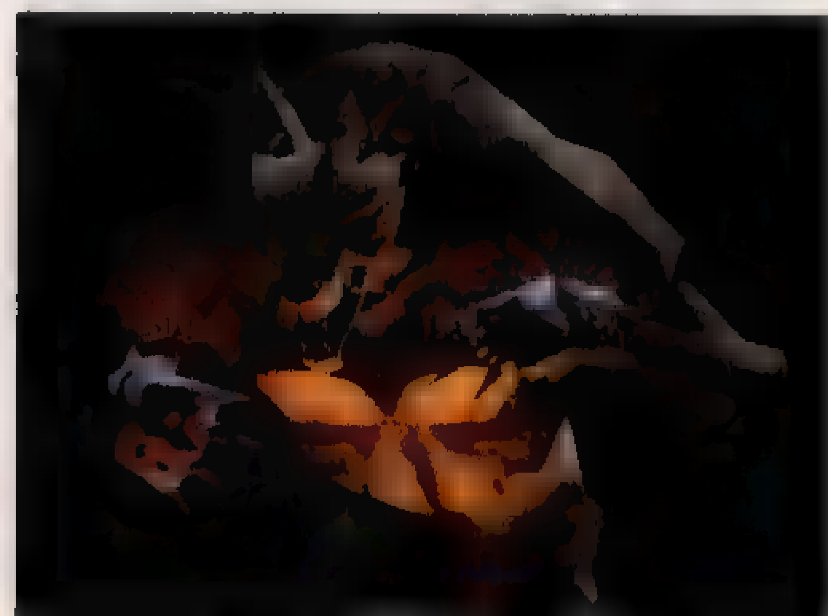
Jak dalece posunięte są prace nad grą?

„Warcraft 3" powstaje od początku roku, pracuje nad nim zespół około 25 osób. Jak na razie większość wysiłków włożyliśmy w engine 3D, który już jako tako działa. Później czeka nas dużo roboty projektowej przy misjach i ogólne wyważenie całości.

NOCTURNE

Take 2, Gwiazdka 99

Gra z gatunku action-adventure. Jej akcja dzieje się w alternatywnej rzeczywistości, w której zjawiska paranormalne są na porządku dziennym. Gracz wciela się w agenta rządowej organizacji SpookHouse, zajmującej się zwalczaniem groźnych upiorów. Pierwsze wrażenie jest takie, jak przy graniu w „Resident Evil" trzy lata temu. Oczywiście, tym razem mamy najnowszą grafikę i



takież same efekty świetlne i cienie. Klimat jest kopiący. Grać tylko jesienną nocą przy pełni księżyca, a zawał serca murowany.

BLACK & WHITE

EA/Lionhead, Wiosna 2000

To skrzyżowanie „Populousa" z japońską zabawką „Tamagotchi", gra nad którą Peter Molyneux pracuje od czasu ukończenia



„Dungeon Keeper" i opuszczenia Bullfroga. Znów przyjmujesz rolę boga i obejmujesz pieczę nad dziewiczą krainą zamieszkałą przez spokojne plemiona ludzików. Dostajesz również pod swą opiekę stwora-wyznawcę, który będzie Twoją prawą ręką w krainie. Oczywiście, co z nią i z nim zrobisz, to już tylko i wyłącznie twoja sprawa. Możesz stworzyć sobie raj, ale również mroczną krainę zła. „Black & White" robi naprawdę piorunujące wrażenie.

MESSIAH

Shiny/Interplay, Koniec 99

Mesjasz spóźnia się już drugi rok, ale jeśli wierzyć zapewnieniom Dave'a Perry'ego, czas jest już bliski. Gra robi się natomiast co-



raz większa i coraz bardziej obiecująca. Pulchniutki aniołeczek wciela się w różne postacie, bawi się miotaczem ognia i materiałami wybuchowymi. Miasta przyszłości (16 olbrzymich poziomów) dynamicznie odwzorowuje engine RT-DAT.

THE SIMS

EA/Maxis, Gwiazdka 99

„Nigdy więcej SimChłamu" - zapowiada Patrick Beuchner z Maxis. Firma wraca do tego, co robi najlepiej, czyli gier bosko-menadżerskich. „The Sims" to symulacja życia ludzkiego. Naszemu bohaterowi musimy zapewnić wikt i opierunek. Potem znajdujemy lepszą pracę, zakładamy rodzinę, kupujemy lodówkę, ba-



sen, mikser, samochód i tak dalej. Gra jest nieprawdopodobnie złożona, a przy tym magnetycznie wciągająca.

MDK 2

Interplay, Początek 2000

Sequel „MDK" jest jeszcze bardziej zakręcony od pierwowzoru. Orgia świateł i barw, przy tym cała masa zabawnych gadżetów i



ulubiony tryb snajperski. 9 różnorodnych światów-poziomów. Trzy postacie do wyboru - bohater „jedynki" Kurt, doktorek Fluke Hawkins i pies Max. Wszystko to może dać jedną z najciekawszych strzelanek TPP najbliższych miesięcy.

C&C: RENEGADE

EA/Westwood, Wakacje 2000

Po raz pierwszy zaprezentowana na tegorocznym ECTS, nowa gra z serii „Command & Conquer" będzie strzelanką TPP. Nie będzie to



jednak kontynuacja serii przebojowych strategii, a całkiem nowy pomysł, jedynie zrealizowany w realiach uniwersum „C&C". Wcielając się w postać komandosa GDI będziemy mieli do wykona-

3 PYTANIA: Black & White (Lionhead)

PETER MOLYNEUX

Czym jest „Black & White"?

Gdy mówimy o „B&W" mówimy właściwie od dwóch różnych aspektach tej gry - single-player i multi-player. W trybie gracza pojedynczego jest to rodzaj gry role-playing, w której gracz wciela się w rolę boga, przed którym stawiamy rodzaj zadań, jakie musi wykonać. Oczywiście bóg decyduje o losie podległego mu świata, może być bardzo dobry, lub bardzo zły. Świat zmienia się w zależności od tego, jaki jest jego pan. Jeśli więc chcemy mieć ładną krainę w której rosną kwiatki i śpiewają ptaszki, musimy być mili i troszczyć się o podległe nam plemiona. Kolejny aspekt to zwierzę-wyznawca, które możemy sobie wychować. Ucząc zwierzę, jak ma postępować, pokazując mu, w jaki sposób traktujemy nasz świat, tworzymy jednocześnie komputerowe alter ego samego siebie, odbicie naszego charakteru. W tym momencie dołączamy aspekt multiplayer - w internecie będzie można skonfrontować wychowane przez siebie stworzenia. A są one takie, jak ludzie - każdy człowiek jest inny.

Jakie cele wyznaczyłeś sobie projektując „B&W"?

„B&W" będzie wielka i bardzo, ale to bardzo złożona. Nie wystarczyłoby mi całego dnia, aby opowiedzieć o wszystkich jej aspektach. Jednocześnie bardzo staram się, aby była prosta pod względem sterowania. Nie planujemy żadnego menu, żadnego paska ikon i setek klawiszy. Chciałem się tu zbliżyć do ideałów konsolowych. Wszystkie czynności - zarządzanie światem, interakcja ze stworzeniem-wyznawcą czy nawet rzucanie czarów - wykonujemy za pomocą odpowiednich ruchów myszy. Kolejna kwestia to sztuczna inteligencja. Sposób, w jaki Twoje stworzenie się wychowuje, jak obserwuje Twoje działania w świecie i poznaje pewne mechanizmy, jest tym, czego nie boję się nazwać najbardziej zaawansowaną AI na ekranach komputerów domowych.

Która ze stron odpowiada ci osobiście bardziej, jasna czy mroczna?

Interesujące jest to, że gracz może tak jak ja, na samym początku postanowić sobie - „tak chcę mieć zły i przerażający świat". Ale czasem po prostu nie można się zmusić do zrobienia pewnych okropnych rzeczy, które są do tego potrzebne. Mój własny świat, który stworzyłem na swoim komputerze, jest mroczny i miejscami nieco przerażający, ale ma też w sobie wiele miłych akcentów.

ze świata

- Microprose powraca do łask pod skrzydłami Hasbro. Mocno zapowiadają się B-17 II oraz Gunship III. Geoff Crammond powraca z Grand Prix 3. Gra rządzi!
- I jeszcze o Hasbro - zabawkowy gigant wykupił Europress, Rally Championship'99 jest w drodze.
- 3dfx czuje na plecach oddech konkurencji. Na razie prezentował technologię T-Buffer. O Voodoo4 podejrzanie cicho.
- Blue Byte ma dwie wielkie wiadomości - Battle Isle 4 oraz Settlers 4. Obie pod koniec roku 2000.
- Nvidia wypuszcza nowy, pierwszy 256-bitowy procesor graficzny 3D - GeForce. Już wkrótce nowa seria kart.
- Wielbicieli gier Cryo ucieszą Atlantis 2, Devil Inside, Aztec, Venice. W połowie roku również strategia RTS Black Moon Chronicles.
- Acclaim ma symulator deskorolki przyszłości - Trickstyle, sieciowego Turok: Rage Wars i South Park Rally. Ale osobiście stawiam na Furballs - odjazdowy strzelankowy produkt flagowy na Dreamcasta.
- Carmageddon 3 czyli TDR 2000 - pierwsze wrażenie - gorszy od poprzedników.
- Westwood obok C&C: Renegade promował RPG Nox. Wygląda ładnie. Premiera za dwa miesiące.
- Prince Of Persia 3D został ukończony.
- Jest szansa na hit z Maxis - The Sims. Ponadto (uwaga) następcą serii SimCity będzie SimMars - kolonizacja czerwonej planety
- Nie ma żadnych nowych newsów o Prey i Duke Nukem Forever (never?).
- Infogrames ma w rękawie Alone In The Dark IV, Le Mans, Mission Impossible, Slave Zero.
- Rage robi sequel Incoming - Incoming Forces.
- Hot pozdrawia Beatkę.
- Sierra już wkrótce wyda Pharaoh i strategię RTS Ground Control. Osobiście czekam na Gabriel Knight 3.
- Empire atakuje wyścigi. Wyda Sega Rally 2 na PC oraz nową grę we współpracy z Fordem.

3 PYTANIA: C&C: RENEGADE (WESTWOOD)

LOUIS CASTLE

Kolejna gra z serii „C&C" będzie strzelaniną TPP. Skąd ten pomysł?
Właściwie z takim planem nosiliśmy się już od dawna. Pierwotnym zaczątkiem „Renegade" była szósta misja pierwszego „C&C", w której gracz dowodził tylko jednym komandosem i miał za zadanie zniszczenie stanowisk obrony przeciwlotniczej. Zgodnie doszliśmy wtedy do wniosku, że samotny bohater, rzucony na teren wroga i dysponujący masą uzbrojenia, to świetny pomysł na grę, wielokrotnie już zresztą wykorzystywany. Gra miała się nazywać pierwotnie „C&C: Commando". Potem powoli pojawiły się nowe elementy - w pełni trójwymiarowy engine, złożony model fizyczny. Poza tym doszliśmy do wniosku, że to doskonałe, aby dać graczom możliwość spojrzenia na świat konfliktów „C&C" z perspektywy pierwszej lub trzeciej osoby, niejako od dołu, od środka.

Do kogo adresowana jest gra?
Do wszystkich graczy. Wiele osób zarzuca nam, że porzuciliśmy strategie RTS. To nieprawda. Pracujemy nad następcą „Tiberian Sun", „Renegade" będzie tylko pewną odskocznią. Wszyscy mamy ochotę pobawić się czymś nowym. Oczywiście wielu graczy, obeznanych z uniwersum „C&C", będzie znało pewne mechanizmy, rozpozna znajome budowle i jednostki. Jednak przejście wszystkich naszych strategii nie jest konieczne do zabawy z komandosem.

Z tego co widzę, engine „Renegade" jest oparty na polygonach. Dlaczego zarzuciliście technologię voxeli, w których wykonany był „Tiberian Sun"? Pytam o to, ponieważ gdy rok temu rozmawiałem z Lincolnem Hershbergerem i Chrisem Rubyorem, obaj byli zafascynowani voxelami i twierdzili, że jest to przyszłość gier z Westwood.
Ponieważ chcieliśmy mieć szczegółowy świat trójwymiarowy w „Renegade", wybraliśmy tradycyjny engine 3D. Lepiej służy naszym celom. Nie zarzuciliśmy jednak technologii voxeli. Cały czas uważamy, że ma przed sobą wielką przyszłość. W tej chwili pracujemy nad kilkoma grami wykorzystującymi ten sposób tworzenia grafiki. Myślę, że pierwsze efekty pokażemy już za niecały rok, a wierz mi, są naprawdę powalające. Na zaawansowanym sprzęcie to, co w tej chwili robimy, nie wygląda wcale jak gra, tylko jak rzeczywisty świat.

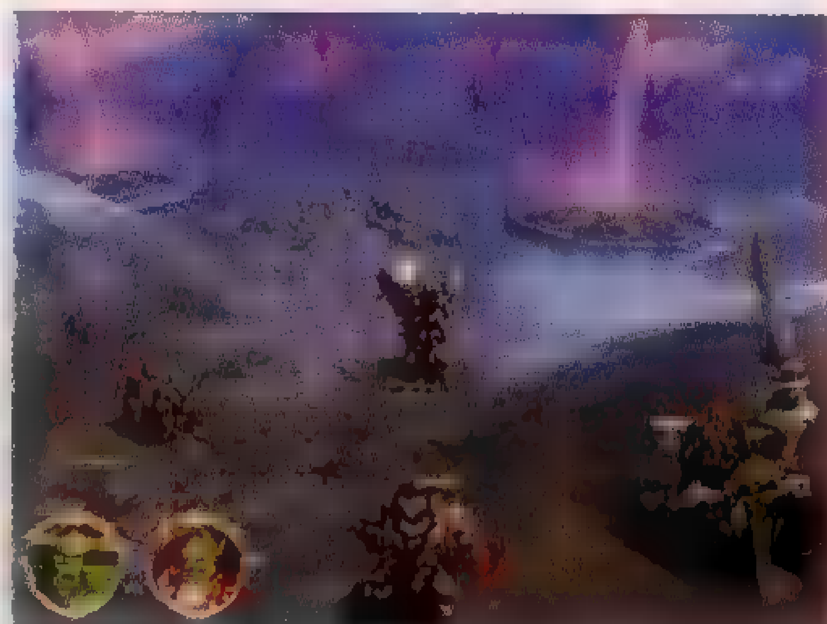
ze świata

- Na tym samym stoisku Valve pokazywał Team Fortress 2. Wrażenie robi konwersja mowy - mówimy do mikrofonu, a żołnierz na ekranie wyraźnie wypowiada naszą kwestię. Bajer nieoceniony w rozgrywkach sieciowych. Szkoda tylko, że premiera się obsunęła.
- Obok Valve stali chłopaki z Gearbox i prawie ukończone misje do Half-Life - Opposing Force.
- Activision w zaciszu hotelu Royal Garden zaprezentowało się mocno. Najlepszy oczywiście Quake 3, ale równie dobre Battlezone 2, Dark Reign 2. Tajną bronią okazać się może Vampire: The Masquerade.
- JoWooD Productions (Alien Nations, Traffic Giant) zostało kupione przez Infogrames.



nia kilkanaście misji. Mocną stroną gry jest duża różnorodność uzbrojenia, tryb snajperski oraz kilkanaście pojazdów, którymi można kierować. No i oczywiście - będzie można obejrzeć Świątynię NOD „od dołu", wejść do jej środka, czy też wreszcie zostać stratowanym przez Harvester na polu Tiberium. To nie lada gratka.

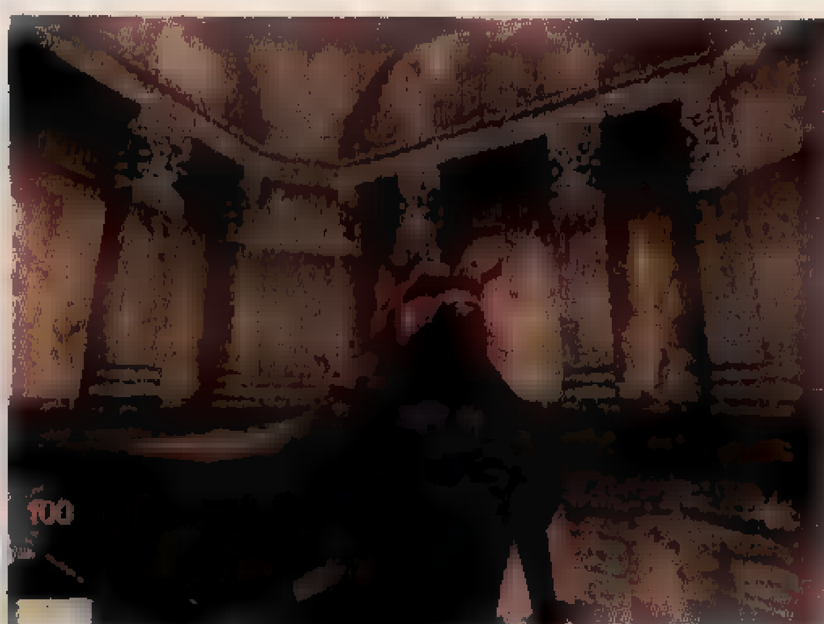
WARCRAFT 3
Havas/Blizzard, 2000/2001
Premiera targów! Trzeci „Warcraft" odmieni oblicze serii. Będzie to RPS - czyli Role-Playing Strategy. Chłopaki z Blizzarda pragną dodać do tradycyjnej strategii czasu rzeczywistego więcej elementów RPG. Oznacza to mniej, ale za to potężniejszych



jednostek, magiczne przedmioty i skupienie się na questach, zamiast na budowaniu wielkich armii i gromadzeniu złota. W grze wystąpi sześć różnych ras. Pojawi się trójwymiarowy engine graficzny. Na spotkaniu twórcy zaprezentowali nam jego wczesną



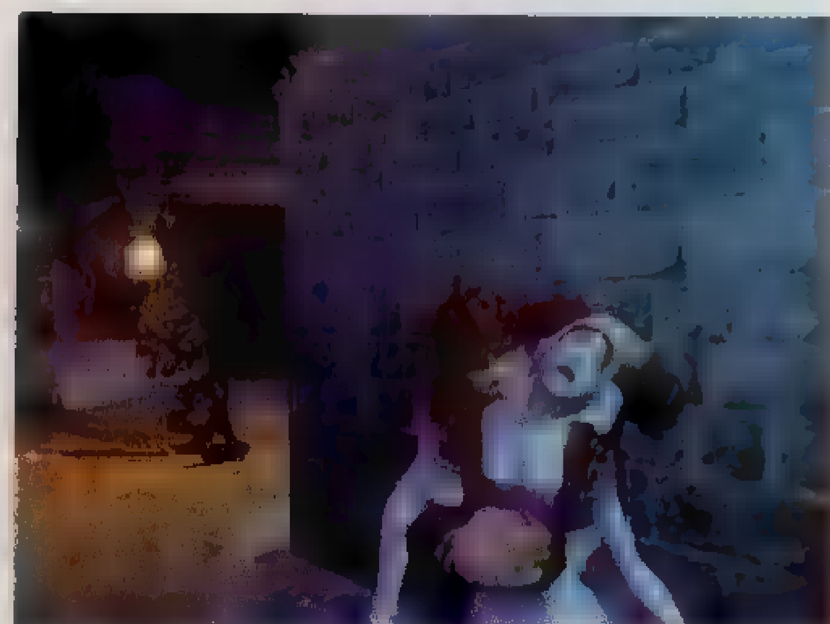
wersję. Robi bardzo dobre wrażenie, choć z wyglądu nieco przypomina pomysły znane z „Mytha". Niestety na grę jeszcze sobie



poczekamy, oj poczekamy...

WHEEL OF TIME
GT/Epic, Jesień 1999
Jedna z ciekawszych gier, przygotowywanych na engine Unreal. „WOT" to połączenie gry FPP, klasycznego RPG oraz strategii. Wszystko rozgrywa się w magicznym świecie znanym z kart powieści fantasy Roberta Jordana. Gracz dowodzi warownią, dba o jej obronność, ale jednocześnie eksploruje okoliczną krainę, poszukuje artefaktów i walczy z potworami.

VAMPIRE: THE MASQUERADE
Activision, Gwiazdka '99
„Quake 3" lada dzień, więc nie będę go tu opisywał. Warto natomiast zwrócić uwagę na tę grę, powstającą na kanwie popularne-



go systemu RPG autorstwa White Wolf. „V: TM" opowiada o rywalizacji wampirzych klanów, a całość rozbija się o Księgę Noda, biblię krwiopijców. Za scenariusz odpowiada Daniel Greenberg, autor wielu dodatków do systemu „Vampire". Doskonale wygląda środowisko gry. Duże, starannie wymodelowane postacie, bogate tła, pełny trójwymiar i dynamiczna praca kamer, które można dowolnie przestawiać. A wszystko to w klimatach wczesnego średniowiecza i odrodzenia (późniejsze epizody rozgrywają się w kolejnych wiekach, gra ma kończyć się we współczesnym Nowym Jorku). Autorzy obiecują magię, walki na miecze i oczywiście pełny wampiryzm.



MADE IN POLAND

Oprócz bardzo silnej reprezentacji polskiej prasy, która tłumnie zwaliła do Londynu, zauważyć można było kilka innych polskich akcentów. Na stoisku Project Two największe wrażenie robiła gra „Schizm", będąca kolejną przygodówką twórców „Reah" (rzeszowski LK Avalon). Prezentowane na olbrzymich płaskich monitorach renderingi sprawiały, że przechodzący obok ludzie zatrzymywali się formując regularne zatory w ruchu. Swoje stoisko miał również Techland, promujący strategię czasu rzeczywistego „Eksterminacja". Śladowo swą obecność zaznaczyli twórcy „Lwa Leona" - Leryx Longsoft, rozdający ulotki do najnowszej strategii turowej - „VOTER Golem". Zauważono też osobnika wędrującego po terenach wystawowych z drewnianym pudłem po amunicji pod pachą. Wewnątrz znajdowała się tajna broń polskiego rynku gier - „Rezerwowe Psy".

LARA WRÓCIŁA...



TOMB RAIDER

OSTATNIE OBJAWIENIE

Egipt. Kraina piramid, mumii i facetów z ręcznikami owiniętymi wokół głowy. I cała masa grobowców. Brzmi to jak wymarzone miejsce na wakacje dla Lary Croft.

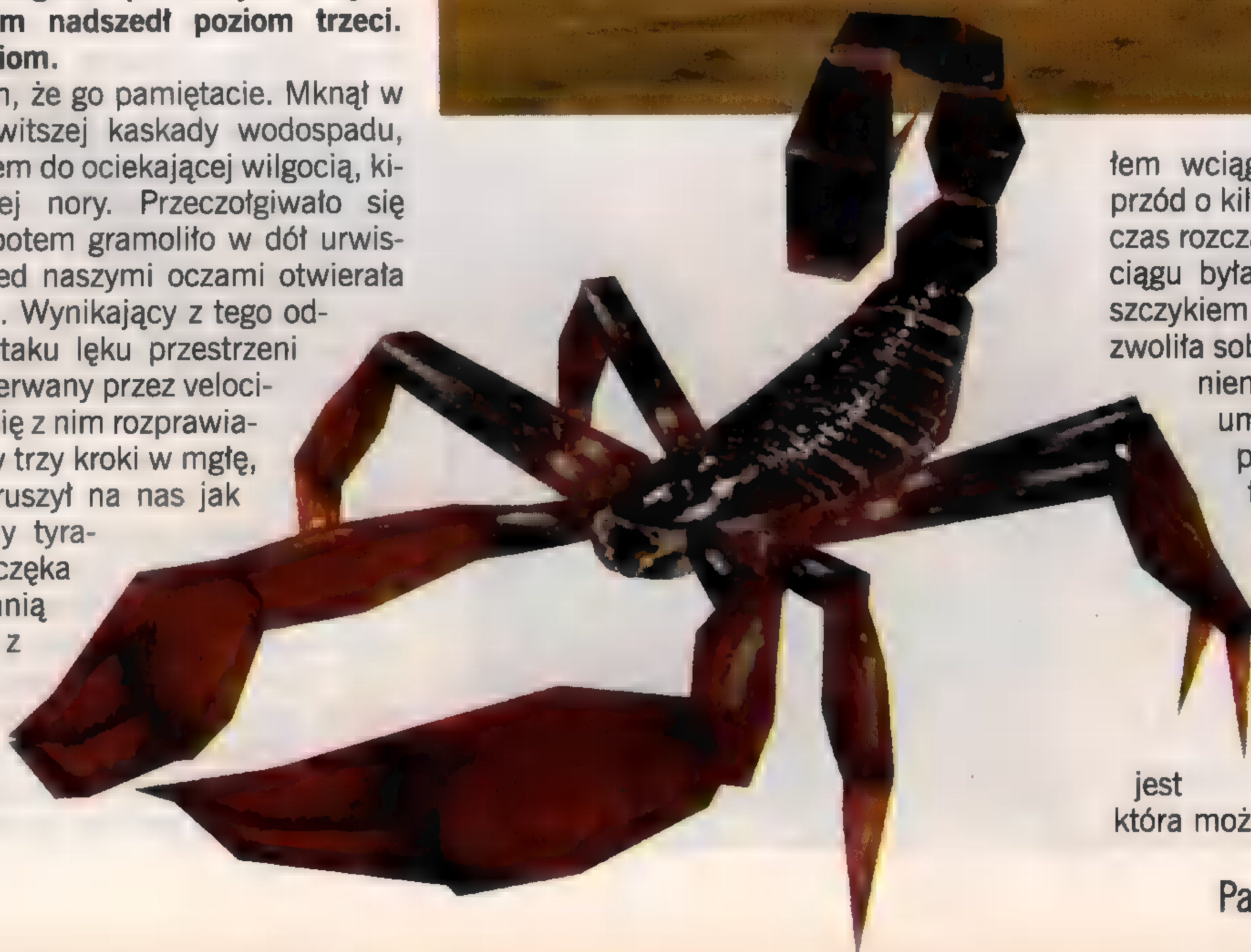




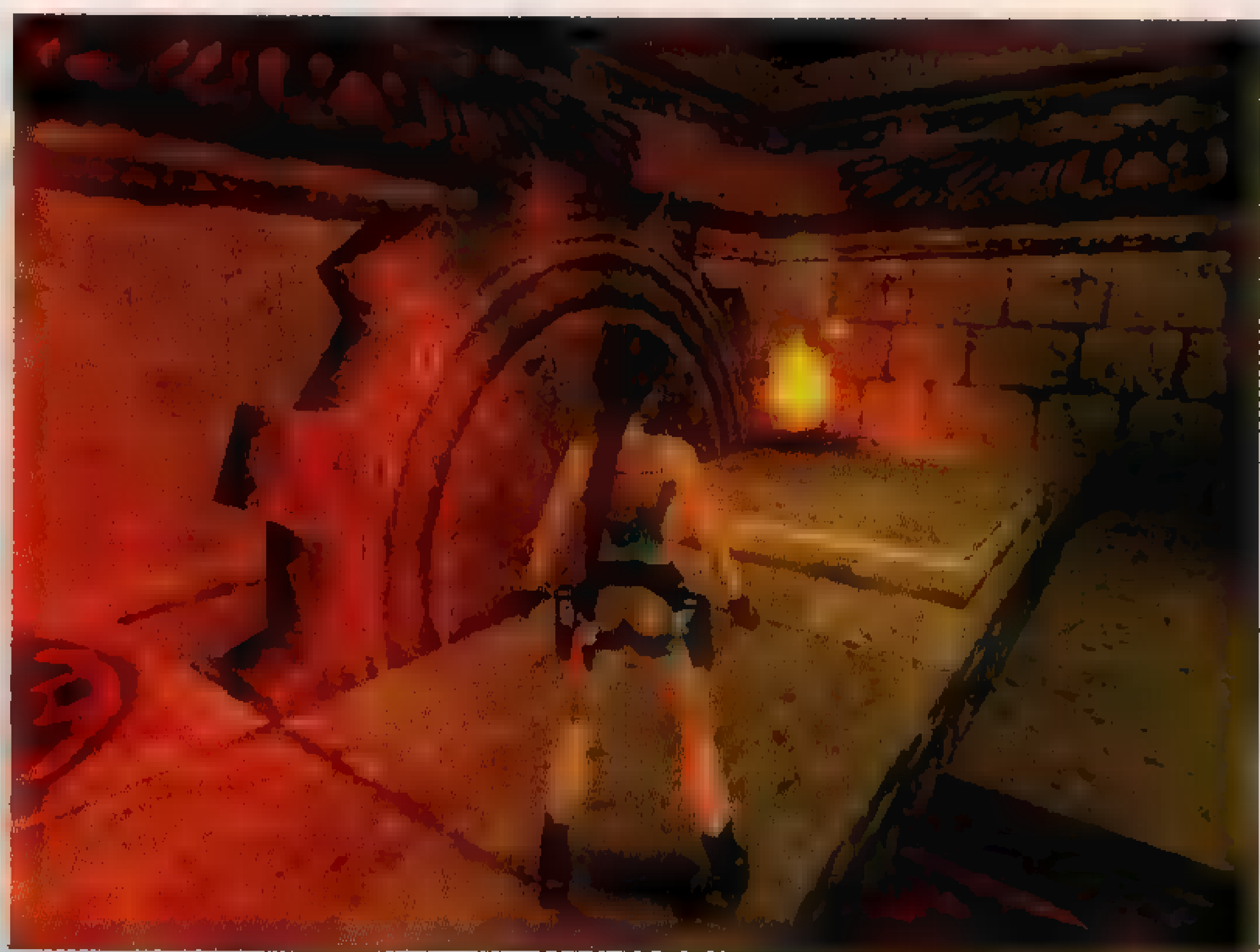
Sekwencje filmowe odgrywane za pomocą tradycyjnie egipskich obrazów.

Początkowo nie lubiłem „Tomb Raider". To znaczy oryginalnej gry. Późno się za nią wziąłem. Po tym, jak ukończył ją już mój braciszek i po wysłuchaniu jego hiper-bredzenia, oczekiwałem jakiegoś cuda. Ale przez pierwsze dwa poziomy jedynym o czym myślałem było: „Czy to naprawdę to? Sporadyczne pociągnięcie bloku? Zastrzelenie kilku wilków? Bieganie po szarych korytarzach?" A potem nadszedł poziom trzeci. Ach... trzeci poziom.

Jestem pewien, że go pamiętacie. Mknął w dół z najsmakowitszej kaskady wodospadu, przed wkroczeniem do ociekającej wilgocią, kiszkowatej wilczej nory. Przeczołgiwało się przez dziurę, a potem gramoliło w dół urwiska... i nagle przed naszymi oczami otwierała się ukryta dolina. Wynikający z tego odkrycia dreszcz ataku lęku przestrzeni zostaje zaraz przerwany przez velociraptora. Szybko się z nim rozprawiamy i wykonujemy trzy kroki w mgłę, tylko po to, by ruszył na nas jak grom gigantyczny tyranozuar. Pani Szczęka spotkała się z panią Podłogą w jednej z najbardziej wstrząsających sekwencji w całej historii gier. Zostałem wciągnięty. Ale jeśli przeskoczymy naprzód o kilka lat, do „Tomb Raider 3", to jest to czas rozczarowania. Chociaż „TR3" w dalszym ciągu była dobrą grą, to trochę porosła tłuszczykiem i oddała się samozadowoleniu. Pozwoliła sobie nawet na leniwą sztuczkę z uczynieniem się pozornie rozleglejszą, przez umieszczenie drzwi i kluczy do nich na przeciwnych stronach poziomu - po to, żeby wywołać pozbawione sensu, ogłupiające szwendanie się. Wystarczy powiedzieć, że czwarty epizod przyjąłem z dużą rezerwą... rezerwą, która została energicznie przełamana. Jestem nawet gotów posunąć się do stwierdzenia, że „The Last Revelation" jest pierwszą grą od czasów oryginału, która może twierdzić, że jest czymś więcej niż









(Po lewej) Metalowe „skóry" tworzą efekty świetlne.

tylko kolejnym wydaniem specjalnym. To jest prawdziwa „Tomb Raider 2"!

Już od pierwszego pojawienia się pierwszego z ekranów menu jasne jest, że coś tu uległo zmianie. Po pierwsze, skończył się wirujący paszport. W jego miejsce jest Pamiętnik Lary (Lara's Diary), który służy również do wzmocnienia opowieści i łamigłówek w samej rozgrywce. Chociaż „Tomb Raider" zawsze snuła trochę opisową intrygę i umożliwiała rozwiązywanie łamigłówek, by dobrotliwie zapanować nad powszechną super przemocą, to nowa wersja oferuje przygodę w bardziej epickiej skali. Zakrawa to na ironię, ponieważ tym razem Lara znacznie mniej skacze po świecie. Całość rozgrywki, z godnym uwagi wyjątkiem pierwszej misji, jest osadzona w Egipcie - jest to oczywiście wygodne do ustalenia poczynań tych wojujących archeologów (patrz „Tomb Raider - Przewodnik po Egipcie"). Zespół projektancki widział te miejsca raczej jako „obszary", a nie poziomy, ponieważ, bardziej niż kiedykolwiek, pomiędzy poszczególnymi lokacjami jest zachowana rzeczywista ciągłość.

Na przykład, kilka poziomów jest poświęconych przenoszeniu się z jednego miejsca w inne. Zamiast oglądać wstawkę filmową o tym, jak Lara jedzie pociągiem, sami wskakujemy do tego pociągu, a następnie walcząc i skacząc przebijamy się ku lokomotywie, która posapując jedzie do miejsca przeznaczenia. I chociaż jest tu mniej pojazdów, którymi można kierować - ściślej mówiąc dwa - to ich wykorzystanie jest fascynujące. Jako podstawa do pewnej szablonowej zagrywki jest zaplanowany pościg dżipem, utrzymany całkowicie w nastroju Indiany Jonesa...

No i w końcu pojawiło się określenie „Indiana". „Tomb Raider" często była oskarżana o mocne zapożyczenia z przygód doktora Jonesa. Oczywiście, na samej powierzchni wiele łączy te dwie postacie - począwszy od grobowców, a zatem i wypadów do nich - ale Lara nigdy nie miała skłonności do plądrowania każdego z artefaktów z kolekcji Indy'ego. Aż dotąd.

Na pierwszy ogień idzie opracowanie postaci. Panna Croft jest pierwszorzędnym idolem,

TOMB RAIDER - PRZEWODNIK PO EGIPCIE

KAIR (CAIRO)
Stolica Egiptu i popularna sceneria do scen z rozgorączkowanym tłumem w filmach przygodowych. Jest w nim również Cytadela - gigantyczna święta twierdza przykryta największą kopułą na świecie. I myślimy, że niemało tam grobowców.

ALEKSANDRIA (ALEXANDRIA)
Położona na wybrzeżu Morza Śródziemnego, była siedzibą słynnej Biblioteki Aleksandryjskiej, nie wspominając już o latarni morskiej na wysepce Faros. Była również sceną burzliwego romansu Antoniusza i Kleopatry. Kawał historii. A więc i wiele grobowców.

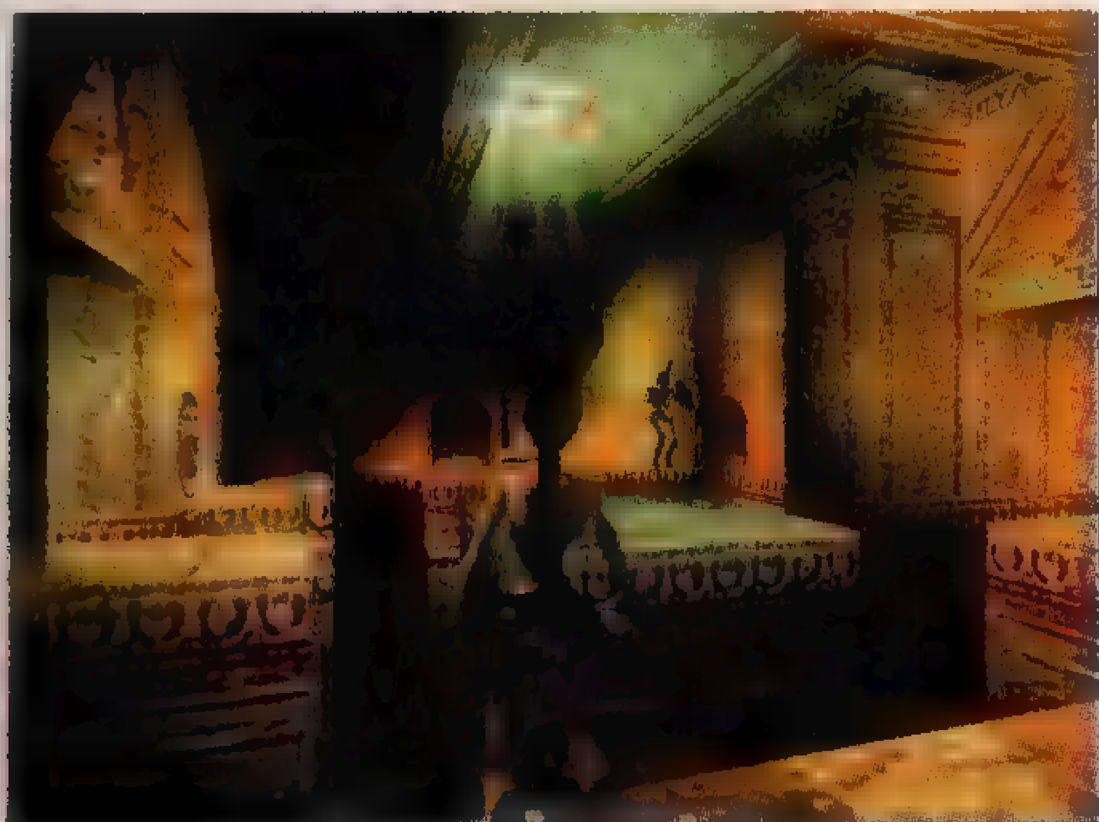
LUKSOR (LUXOR)
Rejon, którego centrum jest Luksor, zawiera 80% wszystkich architektonicznych zabytków Egiptu, włącznie z Doliną Królów i świątynią w Karnaku. Obecnie egzystuje jako nowoczesne miasteczko, ale w dalszym ciągu jest tu wiele miejsca dla najważniejszych grobowców.

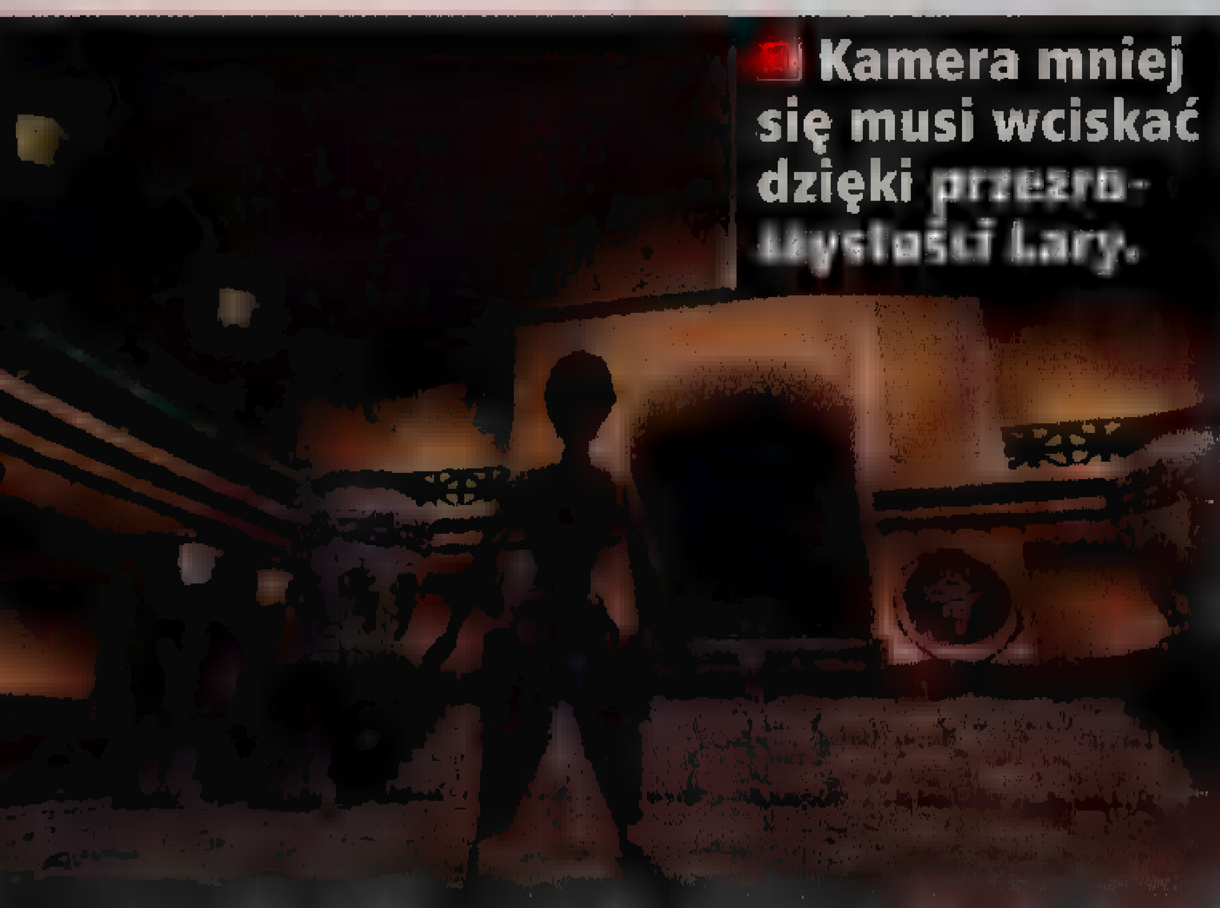
KARNAK
Faktycznie jest częścią kompleksu Luksoru, ten prehistoryczny supermarket dla archeologii starożytnej został opisany jako największy kompleks świątynny na powierzchni naszej planety. A to, według naszych danych oznacza „od diabła i trochę" grobowców.

WIELKIE PIRAMIDY (GREAT PIRAMIDS)
Trzy ogromniaste ostrosłupy w Gizie. Największa z nich jest dostatecznie wielka, aby pomieścić Opactwo Westminsterskie oraz katedry we Florencji, Mediolanie, Świętego Piotra i Świętego Pawła, a i tak zostanie jeszcze masę miejsca na kilka grobowców.

GIŻYCKO
To żart.





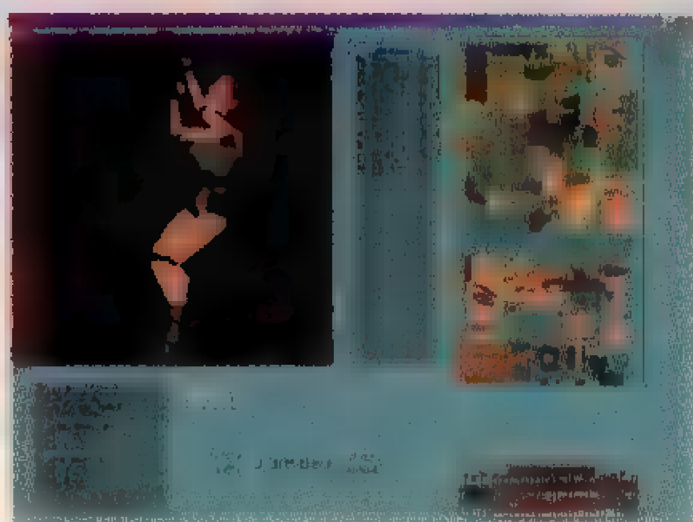


Kamera mniej się musi wciskać dzięki przezroczystości Lary.











ale jej osobowość zawsze była zaledwie naszkicowana. Bo co tak naprawdę wiemy o naszej uzbrojonej w dwa pistolety bohaterce? Jest zamożna. Ma lokaja. To trochę zbyt mało jak na autobiografię.

„Last Revelation" cofa się do jej korzeni. Weźmy na przykład taki Pamiętnik. Jego zamysł jest taki, że Lara prowadziła dziennik od swych młodych lat, tak więc będziemy oglądać całą masę napisanych przez nią notatek, jak również zdjęcia ukazujące jej przygody i przyjaciół. Chociaż może się to wydawać jedynie sympatycznym dodatkiem, to w tekście kryją się podpowiedzi i wskazówki, więc jeśli utkniemy na jakiejś zagadce, to możemy się zwrócić do Pamiętnika o poradę. Pomyślcie o nim w kategoriach notatnika o św. Graalu prowadzonego przez starszego doktora Jonesa w trzecim filmie z Indym. Miejmy tylko nadzieję, że Lara ma ładny charakter pisma.



Osobowość panny Croft jest jeszcze dopełniana przez wprowadzenie innych postaci, grających przyjaciół i pełniących rolę tła dla naszej awanturnicy. Oddziałuje ona na nich, a oni na nią poprzez znajdujące się w grze wstawki filmowe. Sączą się w nich strumykami informacje, dzięki którym możemy wesprzeć Larę lub podjąć się jakiegoś zadania. Prawdę powiedziawszy, to te wstawki filmowe są teraz o wiele bardziej zintegrowane niż poprzednio. Możemy na przykład biec korytarzem, kiedy Lara spostrzeże coś, co wywoła krótką scenkę fabularną. To w oczywisty sposób zwiększa potencjał narracyjny. Zminimalizowane są również przerwy na doczytywanie z dysku, co powinno nadać naszym postępom sympatyczne poczucie filmowej płynności.

Najważniejszą z postaci jest nemezis Lary, Von Croy. Ten noszący kapelusz niemiecki dżentelmen w białym stroju myśliwskim, był guru panny Croft w jej młodzieńczych latach i faktycznie zapoznał ją z rozkoszami kradzenia rzeczy nieboszczykom. Historia jest taka, że kiedy tych dwoje było razem na awanturniczej wyprawie, jakaś nieujawniona katastrofa zmusiła Larę do pospiesznego wycofania się bez swojego mentora. Nasza bohaterka była nieświadoma tego, że Von Croy jednak przeżył i od tego czasu uważał, że Lara uciekając - zdradziła go. Wiele lat później, w teraźniejszości czasu gry, wynajął on całą armię Arabów w celu „ostatecznej" ekspedycji. Jest archeologiem, który stał się zły. I nie chce powiedzieć Larze, gdzie znajduje się ten przeklęty grobowiec. Łotr! Oglądamy również Von Croya przed sprzeczką z Larą. Tu odgrywa on bardziej sympatyczną rolę, występując jako instruktor w mi-

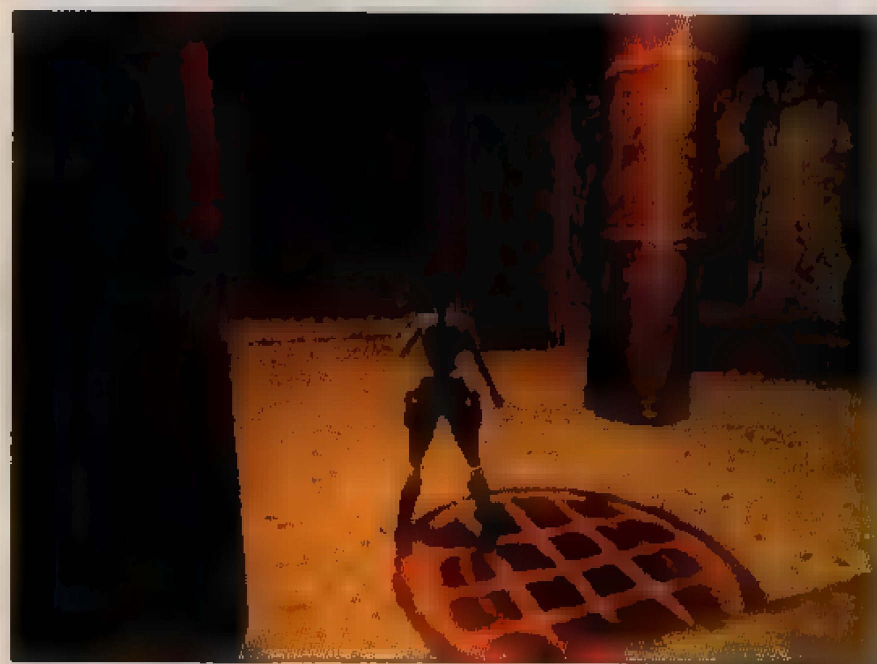
„WYKORZYSTANIE POJAZDÓW JEST FASCYNUJĄCE... JAKO PODSTAWA DO PEWNEJ SZABLONOWEJ ZAGRYWKI JEST ZAPLANOWANY POŚCIG DŻIPEM."

KSIĘGA UMARŁYCH

Co kryje się za tym całym rozkopywaniem grobów w Egipcie? Najwyraźniej Lara przypadkowo uwolniła straszliwego Złego, a zgodnie ze stosownym proroctwem, jedynie osoba, która uwolniła tę kreaturę może ją z powrotem uwięzić. W miarę jak Zły (bez wątpienia coś o zwierzęcej głowie) stopniowo zbliża się do Ziemi, ma to coraz bardziej krańcowy wpływ na świat - umarli zostają wskrzeszeni, a posągi ożywają. A to oznacza, że wraz z naszymi wiernymi Orłami Pustyni będziemy mieli do wykoszenia fascynujący zestaw świrów i psychopatów. (No, chyba że te Orły zamienimy na nie mniej wierną parę pistoletów).







Opracowywanie „TR: Revelation" zaczęło się w połowie prac nad „TR3". To jest przyczyną większych ulepszeń.

sji treningowej i demonstrując rozmaite ruchy akrobatyczne służące pokonywaniu przeszkód. Kiedy wykonuje on skok przez przepaść, chwytając się występu skalnego, podciągając w górę i ścigając się z Larą, to otrzymujemy pierwszy sygnał poważnego ulepszenia sztucznej inteligencji.

Inną ważną postacią jest Francuz, Jean Yves, będący długoletnim towarzyszem naszej arystokratycznej awanturnicy. Będąc w podobnym wieku, mając podobnie zapalczywy charakter, a odmienną płeć, postać Monsieur Yvesa aż krzyczy do nas „OBIEKT DO ZAKOCHANIA". A trzeba dodać na początku gry, że on i Lara nie widzieli się od lat. Zmiany dokonane w łamigłówkach wprowadzają kolejny element Indiany Jonesa. Dano sobie spokój z przepychaniem bloków (przypuszczalnie dlatego, że wyszło to z mody od czasów piramid). Zamiast tego faworyzowany jest pełny system inwentarza, przypominający jedną z przygodówek z LucasArts. Obiektów można używać lub łączyć je z innym albo - jeśli są ważne - odzyskiwać je i wykorzystywać ponownie. Miejmy nadzieję, że oznacza to, iż nasze zadania będą o całe lata świetlne odległe od „drzwi + klucz = otwarte drzwi". A jeśli chodzi o tę bezsensowną bieganinę z „Tomb Raider 3", to została ona odrzucona - większość łamigłówek można rozwiązać za pomocą przedmiotów znajdujących się w naszym bezpośrednim sąsiedztwie.

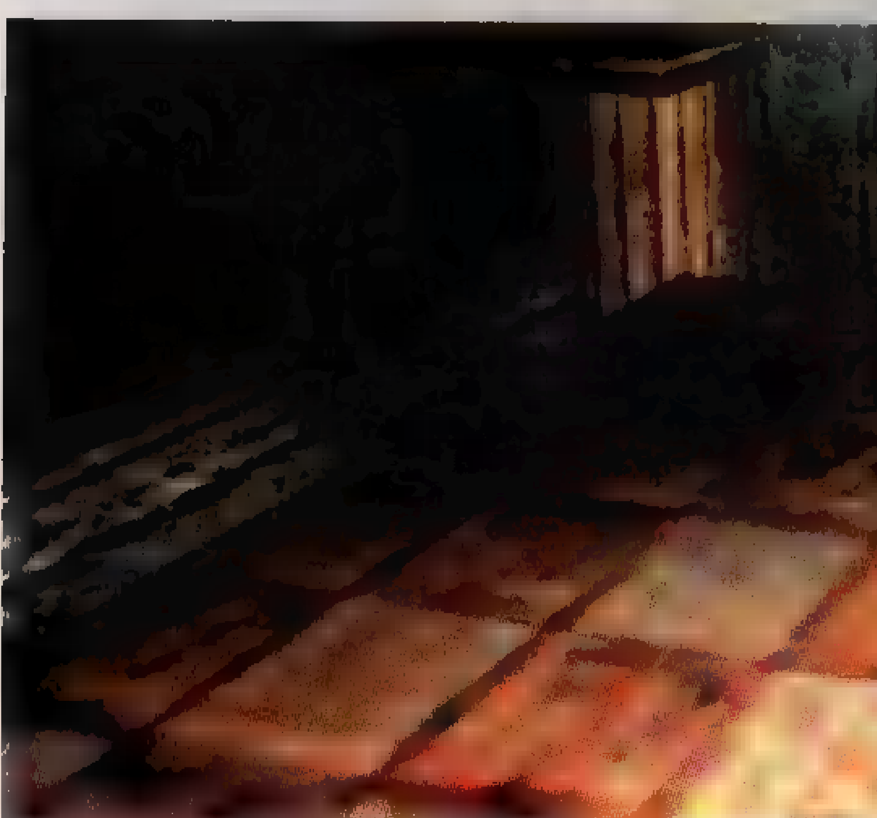
„ZAINSTALOWANY ZOSTAŁ PEŁNY SYSTEM INWENTARZA, PRZYPOMINAJĄCY PRZYGODÓWKI Z LUCASARTS."

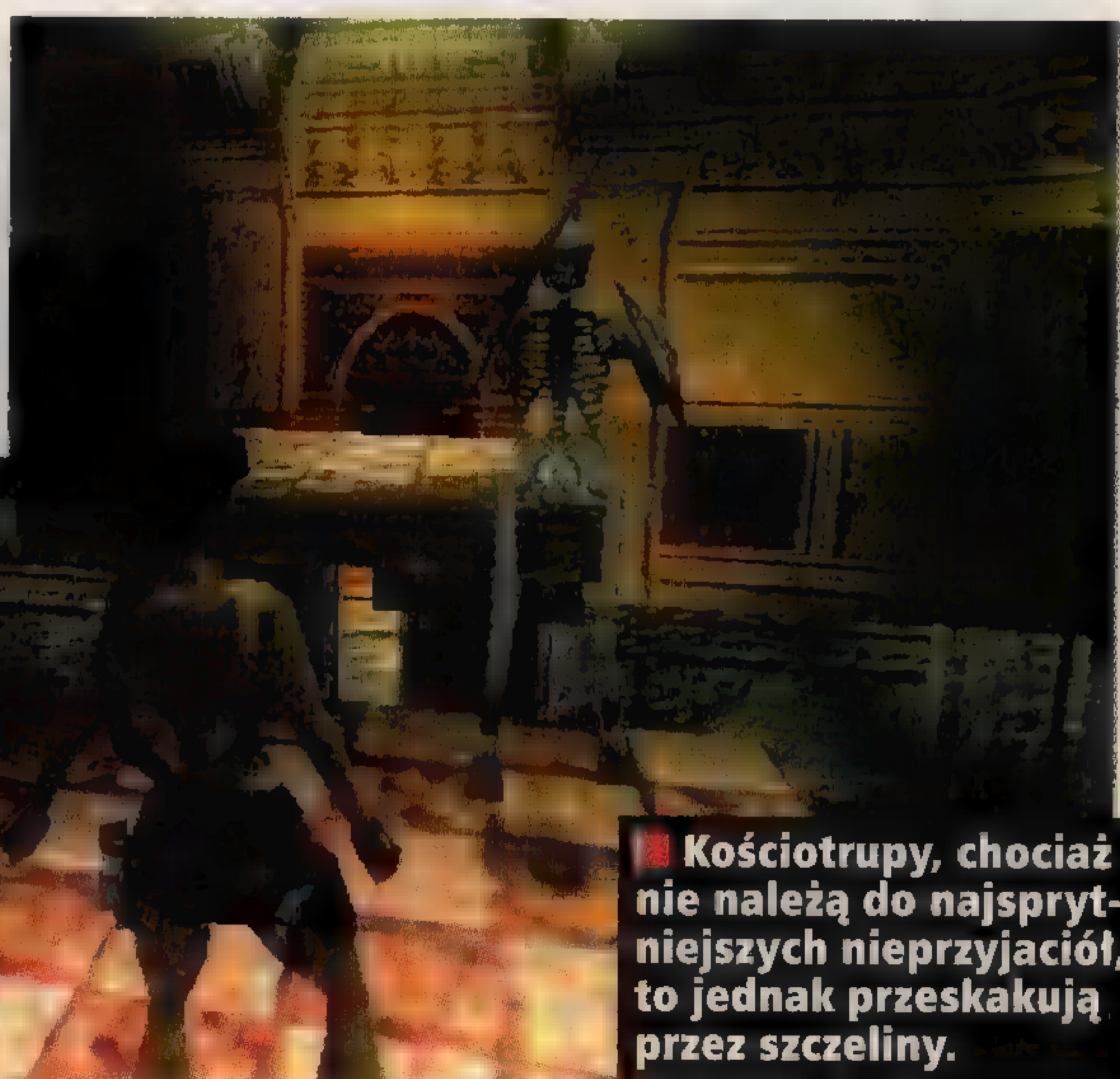
System celowania został zmieniony, aby umożliwić wszelkiego rodzaju łamigłówki strzeleckie. Dotychczas „Tomb Raider" działała za pomocą automatycznego celownika, który blokował się na wszystkim, co można było ustrzelić. Podczas gdy system w dalszym ciągu sam zaznacza żyjących nieprzyjaciół, to można nim jednak sterować również ręcznie, starannie biorąc na muszkę dowolny interesujący nas guzek i wystrzeliwując w niego kulę. A to otwiera przed nami całkiem nowy świat łamigłówek logicznych z manipulowaniem przełącznikami, którymi będziemy mogli zająć swe umysły.

Lara jest obecnie wyposażona w lornetkę oraz kuszę z celownikiem optycznym. Ta ostatnia jest przeznaczona raczej do łamigłówek strzeleckich, takich jak opisane powyżej, niż do polowań w stylu Sił Specjalnych. Lornetka pozwala oczywiście Larze badać rzeczy z pewnej odległości albo odczytywać odległe napisy (wszystko, co Lara odkryje jest w celu przyszłych odwołań zapisywane w jej pamiętniku - podobnie jak w grach w RPG). A chyba jeszcze większe wrażenie robi to, że treść łamigłówek jest bardziej zagmatwana. Na przykład, jedna z nich wymaga od nas, abyśmy prawidłowo ułożyli kule reprezentujące planety w takiej samej kolejności, w jakiej są one uporządkowane w układzie słonecznym. Jednakże, ponieważ ten problem został skonstruowany przez starożytnych Greków, to musimy go rozwiązać zgodnie z ich poglądami na budowę wszechświata. Często też występuje odszukiwanie i składanie do kupy zaginionych map - i nie bądźcie zaskoczeni, jeśli ujawnią one jakieś tajemne komnaty.

O ile pierwsze dwa z nowych dodatków w stylu Indiany Jonesa mają charakter raczej umysłowy, to trzeci powinien zadowolić zwolenników natychmiastowego działania. Filmy z Indym charakteryzowały ekscytujące walki w górujących nad okolicą miejscach, a wszystkie



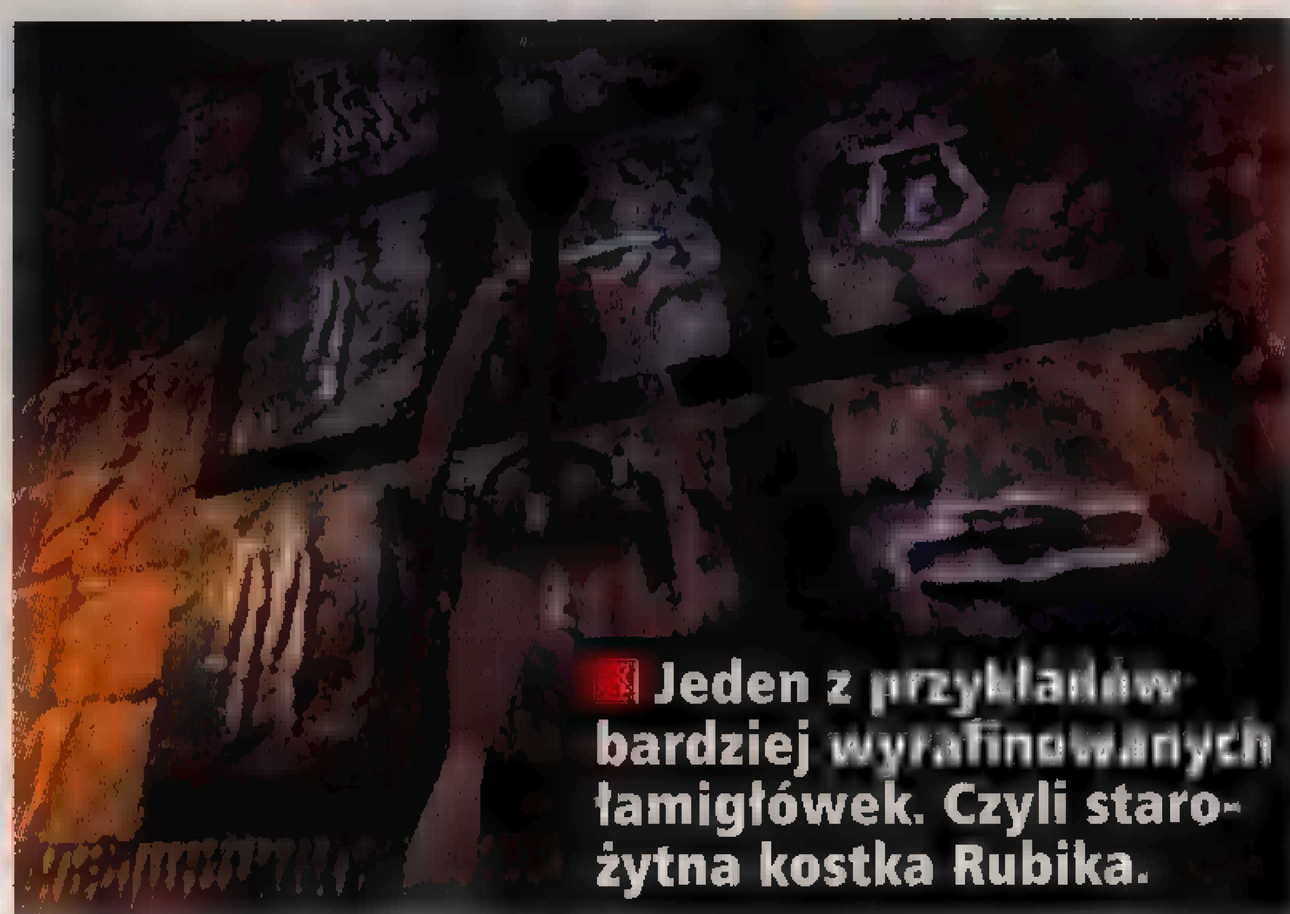




Kościotrupy, chociaż nie należą do najsprytniejszych nieprzyjaciół, to jednak przeskakują przez szczeliny.







Jeden z przykładów bardziej wyrafinowanych łamigłówek. Czyli starożytna kostka Rubika.

biorące w nich udział strony wiły się, skakały i dokonywały innych karkołomnych wyczynów. Ale chociaż Lara nigdy nie bała się wyczynów gimnastycznych, to jej wrogowie nie byli już tacy chętni. Oczywiście aż do teraz. O ile „Last Revelation" zmniejsza liczbę nieprzyjaciół, jakim stawialiśmy czoła w „TR3", to jest nastawiona na dramatyczny wzrost ich złożoności. W poprzednich grach, kiedy walka stawała się nieco zbyt trudna, to mieliśmy skłonność do wykonywania małpich skoków na jakąś odległą platformę i zasypywania pociskami porzuconych, bezsilnych wrogów. Jeśli spróbuje się tego tutaj, to stwierdzimy, że uparcie skaczą oni za nami. Przeciwnicy uzbrojeni w broń palną będą się kryć za osłonami, zamiast z pokorą przyjąć swą rolę celów dla naszych pocisków. To zmienia walki w serię brawurowych, pełnych biegania batalii, w których wszyscy uczestnicy przerzucają się z platformy na platformę. Są nawet plany, aby sztuczna inteligencja stała się bardziej ludzka - sterowanym przez komputer napastnikom może się czasami zdarzyć źle wymierzony skok, po którym polecą w dół na złamanie karku. Możemy też oczekiwać ujrzenia walk pomiędzy różnymi ekipami nieprzyjaciół - zupełnie w stylu „Half- Life".

Najlepszym odzwierciedleniem tego ogólnego wzrostu wyrafinowania będzie to, że niektórzy z naszych wrogów będą niezniszczalni. Kiedy ruszą na nas kościotrupy ze swymi pordzewiałymi jataganami (istny Jazon i jego Argonauci), to musimy zwabić je w pobliże głębokiej rozpadliny, dzięki czemu będziemy je mogli do niej wepchnąć i w ten sposób uwolnić się od ich kościstych uścisków.

Sądząc po już dokonanych ogromnych postępach, wygląda na to, że mamy tu do czynienia z mądrzejszą, bardziej dynamiczną przygodą niż dotychczas. A trzeba jeszcze wziąć pod uwagę wszystkie inne dodatki...

Cały engine graficzny został radykalnie przeprojektowany. Lara jest obecnie modelem pokrytym skórą, więc wygląda o wiele gładziej i może okazywać efekty uwodzicielskie (na przykład mokry wygląd po kąpieli, jest wręcz skazany na sukces). Łączna suma jej ruchów została podwojona do około 30, włącznie z wieloma sporadycznymi, wręcz jednorazowymi sekwencjami animacyjnymi - możecie spodziewać się ujrzenia, jak po wypróbowaniu klamki kopniakiem wyważa drzwi, jak wspina się i huśta na sznurze oraz jak toruje sobie drogę po zakręcających gzymsach skalnych.

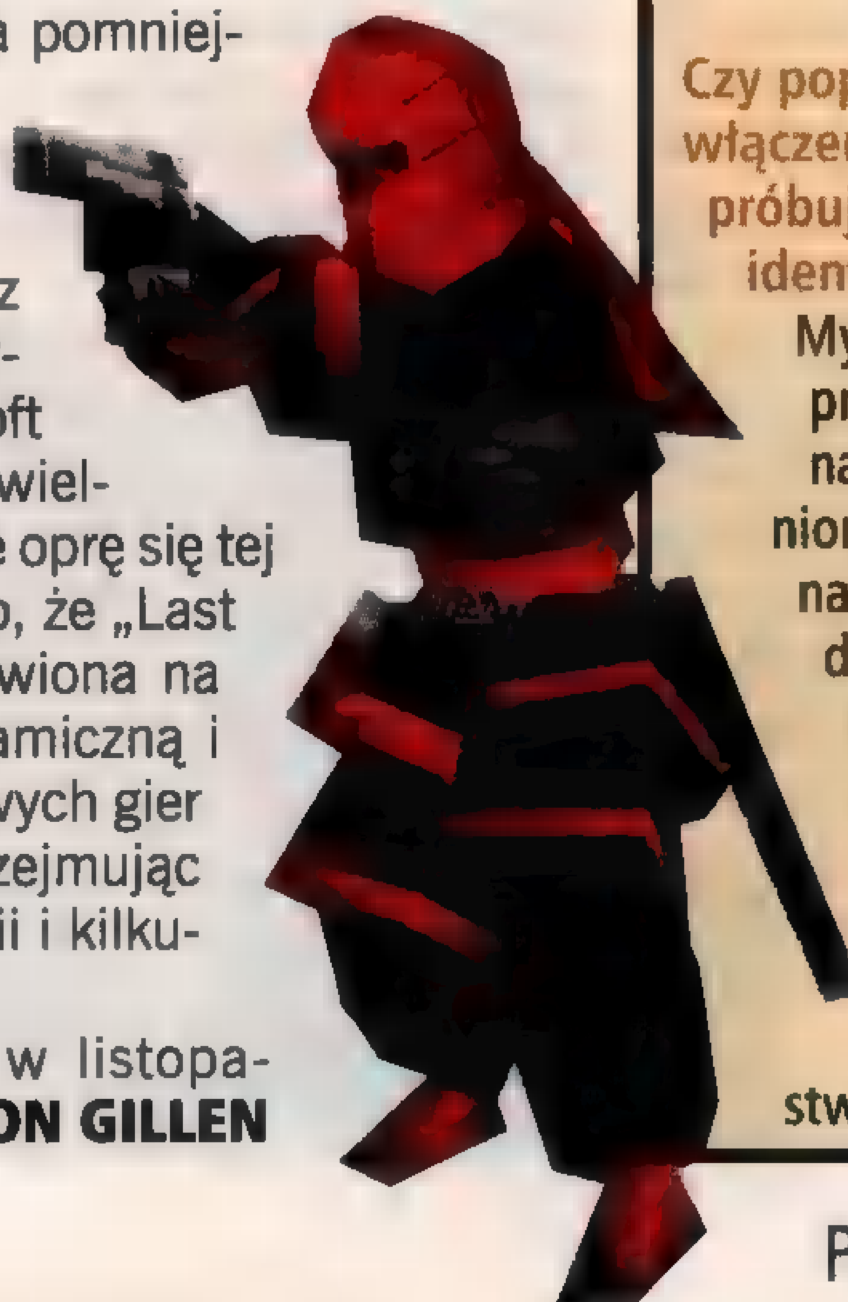
Przemodelowany został system kamer, nie powodując już więcej irytujących problemów z cięciami. Sporadyczne wykorzystywanie bardzo nastrojowych odległych ujęć z perspektywy trzeciej osoby przywodzi na myśl „Resident Evil" - kiedy na przykład Lara przelatuje przez paszczę gigantycznego posągu tygrysa. A kiedy zagląda do jakiejś dziury lub wygląda zza rogu, to nie bądźcie zaskoczeni, gdy ujrzycie, że staje się przezroczysta, aby zapewnić nam niczym nie przesłonięty widok. Poza tym ulepszono oświetlenie, w którym debiutują reflektory punktowe. Można nawet podnieść oraz zapalić smolną pochodnię i nosić ją ze sobą dla uzyskania nastroju autentycznej grozy.

Byłbym zapomniał, rozmiar piersi Lary wygląda na pomniejszony w stosunku do ostatniego epizodu.

W sumie rozważałem wyrwanie się z czymś w rodzaju „Wydaje się, że panna Croft ma przed sobą dwie wielkie rzeczy". Ale mężnie oprę się tej pokusie i powiem tylko, że „Last Revelation" jest nastawiona na bycie najbardziej dynamiczną i zwartą z dotychczasowych gier „Tomb Raider", przejmując czystego ducha tej serii i kilkukrotnie go powiększa.

Wydana zostanie w listopadzie.

KIERON GILLEN



SEDNO SPRAWY

Z kierownika projektu, Adriana Smitha, wycisnęliśmy kilka objawień.

Jakie są główne różnice pomiędzy „Tomb Raider 3" a „The Last Revelation"?
„Tomb Raider 3" był dla nas bardzo interesującą grą. Tworzył go nowy zespół, pełen wspaniałych pomysłów. Ale w dalszym ciągu pracowaliśmy w ramach ograniczeń oryginalnej „Tomb Raider". To był rodzaj żonglerki, jako że mieliśmy wiele rzeczy, które zrobić chcieliśmy, ale nie mogliśmy. Tak więc dla nas „The Last Revelation" jest najbardziej ekscytująca z gier „Tomb Raider" od czasów pierwszej z nich - pod niemal każdym względem jest to nowa gra, wyłamująca się z dotychczasowej formuły.

Dlaczego?
Wzięliśmy engine oryginalnej gry i wypruliśmy z niego jakieś 80%. Oczywiście zachowaliśmy podstawy - te kawałki, które działały najlepiej - ale to, co zrobiliśmy, pozwoliło nam pchnąć „Tomb Raider" w odmiennym kierunku. Ludzie domagali się czegoś nowego i sądzimy, że zdołaliśmy zachować równowagę. To w dalszym ciągu jest „Tomb Raider". Sam mechanizm się nie zmienił... ale dodaliśmy masę nowych funkcji.

Jakie były Wasze cele w trzeciej grze?
Chcieliśmy przyciągnąć do serii „Tomb Raider" nowych graczy. Pomiędzy pierwszą, drugą i trzecią grą następował przyrost... ale chyba nie taki, jakiego można było oczekiwać. „Tomb Raider: The Last Revelation" jest w swej istocie stopieniem 1, 2 i 3 w nową grę, zawierającą najlepsze kawałki każdej z nich. Można stwierdzić, że to koniec początku - wskazuje, ku czemu Lara powinna zmierzać w przyszłości.

Czy nie obawiacie się, że te zmiany mogą okazać się zbyt radykalne?
Myślę, że dobrze dobraliśmy równowagę. Bo pominąwszy wszystko, na ile odmienna mogła być ta gra? No cóż, mogliśmy na przykład zabić Larę... ale wtedy nie byłaby to już „Tomb Raider". Musieliśmy mieć na względzie tego typu sprawy. Zawsze utrzymywaliśmy, że dopóki będziemy potrafili wyprodukować coś odmiennego - coś, z czego będziemy zadowoleni - dopóty będziemy to ciągnąć.

Czy poprzez rozszerzenie postaci Lary oraz włączenie innych odmiennych osobowości, próbujecie pomóc nam w nieco większym identyfikowaniu się z nią?
Myślę, że tak. Ale nigdy nie mieliśmy problemów z tożsamością Lary. Jej jedyną motywacją jest odnajdywanie zaginionych artefaktów. To nie jest kwestia finansowa - ona nie zechciałaby pracować dla jakiejś wielkiej korporacji. Chcieliśmy powrócić do podstaw i powiedzieć „Lara jest całkiem dobrą dziewczyną. Zgoda, zabrała dziwacznego Złotego Orła czy leoparda, ale chwila - takie jest życie". W istocie jest ona awanturnicą. To właśnie znowu stwierdziliśmy na początku...

JAK WSCHODZI

W dniach 12-13 sierpnia w pobliżu Pilzna w Czechach odbyła się europejska premiera najnowszej gry Westwood Studios „Tiberian Sun". I jak zwykł mawiać nasz wieszcz - my tam byli, piwo (bezalkoholowe ;) pili, a co zobaczyli, tego Wy teraz możecie doświadczyć dzięki wspaniałościom współczesnej techniki.

Impreza zaczęła się właściwie dzień wcześniej, 11 sierpnia, od zaćmienia słońca. Wiele osób twierdzi, że był to jeden z elementów akcji promującej „Tiberian Sun". Nam niestety nie udało potwierdzić się tej plotki, ale kto wie – w końcu Electronics Arts to potężna firma... Na miejsce spotkania – Hotel Hilton w Pradze – przybyli przedstawiciele wszystkich ważniejszych europejskich pism o grach komputerowych, w sumie ponad 40 chłopa z 24 krajów.

Z Pragi przetransportowano nas na ukryty w głuszy poradziecki poligon wojskowy, aktualnie zmieniony w muzeum militariów i różnorakiego sprzętu bojowego. Co ciekawe – wszystko tam było „na chodzie". Każdy mógł się przejechać T–34. W widocznym w tle namiocie wojskowym testowaliśmy „Tiberian Sun". Niesforna banda dziennikarzy została podzielona na drużyny. Najlepsza oczywiście była ekipa prasy polskiej (Delta Team) – korzystając z okazji pozdrawiam kolegów redachtorów z konkurencji ;–). Ubrano nas w obowiązkowe wdzianka maskujące.





Pamiątkowe zdjęcie autora tekstu z Peterem Laughtonem (z prawej) – ważną personą w Electronics Arts, odpowiadającą między innymi...

O firmie, światowym przemyśle rozrywki komputerowej oraz polskim rynku gier rozmawia z nami Peter Laughton z europejskiego oddziału Electronics Arts.

Piotr Stasiak: EA weszło na polski rynek w roku 1991. Dystrybutorem został IPS. Od tamtego czasu wiele rzeczy w Polsce uległo zmianie. A jak zmieniła się Electronics Arts?

Peter Laughton: Przede wszystkim – firma znacznie się rozrosła. Mamy biura w Skandynawii, Niemczech, Hiszpanii, Francji, Austrii, Szwajcarii, Brazylii i Południowej Afryce. Rozwijamy działalność na Dalekim Wschodzie. Pod względem struktury utrzymaliśmy to, o co zawsze walczyliśmy. Każde studio developerskie podległe EA zachowało swą autonomię. Zamiast przyjmować każdą kolejną firmę i wtapiać ją w struktury globalnego molocha, pozwoliliśmy zachować jej własną osobowość. W ten sposób takie grupy, jak Westwood, Maxis czy Bullfrog, otrzymały stosowną wolność, która pozwoliła im specjalizować się w tym, w czym są najlepsze. To dlatego udało nam się opanować tak wiele różnych segmentów rynku gier.

Pod względem finansowym w zeszłym roku przekroczyliśmy magiczną sumę miliarda dolarów. Co ciekawe, Europa bardzo przyczyniła się do osiągnięcia tego wyniku. Nasze obroty w Europie Centralnej (Polska, Czechy, Węgry) będą w tym roku tak duże, jak w całej Europie w 1991. To najlepiej obrazuje całość zmian, jakie zaszły w przeciągu ostatnich ośmiu lat. Myślę, że do tak dużego sukcesu przyczyniła się nie tylko struktura naszej firmy, ale też ludzie tu pracujący. W EA naprawdę pracuje się przyjemnie. Firma jest prężnie zarządzana, ale też dbamy o naszych ludzi. Są to wielcy fachowcy, którzy robią znakomite gry. Na przykład na początku tego roku cała załoga europejskiego EA (700 osób) została zaproszona na konferencję w Club Med we Francji.



PS: Jak wypada polski rynek w porównaniu z krajami z byłego bloku komunistycznego?

PL: Ostatni rok przyniósł bardzo wiele zmian. Pojawili się duzi detaliści, tacy jak sieć Empik czy MediaMarkt. Myślę, że właśnie takie sieci będą stanowiły podstawę rozszerzenia rynku, tak aby gry trafiały do masowych odbiorców. Trzy lata temu Polska była w tyle za Czechami czy Węgrami. Ale polski wzrost ekonomiczny jest równomierny, bardziej zależy od bezpośrednich dużych inwestycji zza granicy. Włożyliście w to dużo wysiłku i udało Wam się uniknąć wielu błędów kapitalizmu, które dręczą Rosję, a ostatnio również Czechy. Polska jawi się dziś jako kraj ustabilizowany, który będzie kontynuował rozwój w ciągu najbliższych kilku lat. Jednak sytuacja nie wygląda aż tak różowo z perspektywy nas, jako wydawcy oprogramowania rozrywkowego. Nadal nie udało się rozwinąć potencjału Waszego rynku. Spójrzmy prawdzie w oczy – nakłady największych pism o grach komputerowych sięgają 100.000 egzemplarzy. Wynik ten trudno jest osiągnąć niektórym angielskim magazynom. To pokazuje, że potencjalna liczba graczy komputerowych jest naprawdę olbrzymia. Oczywiście piractwo w znacznym stopniu ogranicza sprzedaż oryginalnego oprogramowania, a milczące przyzwolenie społeczeństwa jest głównym czynnikiem jego rozwoju. Zepchnięci do podziemia detaliści dopiero się rozwijają.

PS: Jakie widzicie zagrożenia i szanse stojące przed polskim rynkiem?

PL: Zdecydowanie największym zagrożeniem jest piractwo. Polska jest na rozwidleniu dróg. Musi dokonać wyboru, czy chce dołączyć do reszty świata respektując własność intelektualną, a co za tym idzie, dając możliwość jej tworzenia i rozwoju, a piractwem – wyłączając się tym samym z normalnego cyklu produkcji i sprzedaży oprogramowania. Efekty obrania tej drugiej ścieżki obserwujemy aktualnie w Rosji. Polacy muszą zrozumieć, że stoją przed wielką szansą. Jeśli uda Wam się wytworzyć odpo-

JAK NAS WIDZĄ

„TIBERIAN SUN"

mi za rynek polski. W tle czołg GDI, dalej jednostka bojowa NOD.



Przed polowym centrum dowodzenia sił GDI i NOD. Na zdjęciu jeden z autorów „Tiberian Sun" – Lincoln Hershberger z Westwood Studios, objaśnia podstawowe założenia gry i odpowiada na nasze pytania. Wewnątrz namiotu panował dyskretny półmrok, rozświetlany jedynie blaskiem monitorów. Na olbrzymich ekranach Kane przemawiał do fanatycznych wojowników NOD. Z głośników płynęły rozkazy, odgłosy kanonady, eksplozje i jęki rannych... było gorąco. Trwają ostatnie przygotowania do wojny paintballowej. Formują się drużyny. Kulki z farbą już załadowane. Maski włóż...



Uzbrojeni, zwarci i gotowi. Delta Team w pełnej krasie. Pozdrawiamy przy okazji kolegów z Izraela, szczególnie tego, który jeździł czołgiem ;–)

Pod osłoną transportera piechoty ruszamy do akcji. W dali widać silnie bronione pozycje nieprzyjaciela. Proszę zwrócić uwagę na dokładne planowanie taktyczne. Za chwilę rozpoczynamy manewr oskrzydlający przeciwnika.

Z braku miejsca nie zmieściliśmy wszystkich zdjęć. Jeśli Was to zainteresowało – obszerną relację z premiery znajdziecie w serwisie internetowym Valhalla (www.valhalla.com.pl)

Relację przygotował Piotres



wiedni respekt dla prawa autorskiego, przed rodzimymi programistami otworzą się całkiem nowe, fantastyczne możliwości. W Rosji jest dla przykładu wielu znakomitych programistów, ale tylko jedna gra, „Tetris", odniosła światowy sukces. To dlatego, że żaden duży światowy wydawca nie będzie inwestował w kraju, w którym nie ma poszanowania dla wartości intelektualnych.

PS: IPS rozpoczyna sprzedaż najnowszych hitów – „Dungeon Keeper 2", „Tiberian Sun", „System Shock 2" za jedyne 99 złotych. Co chcecie osiągnąć stosując tak rewolucyjną politykę cenową?

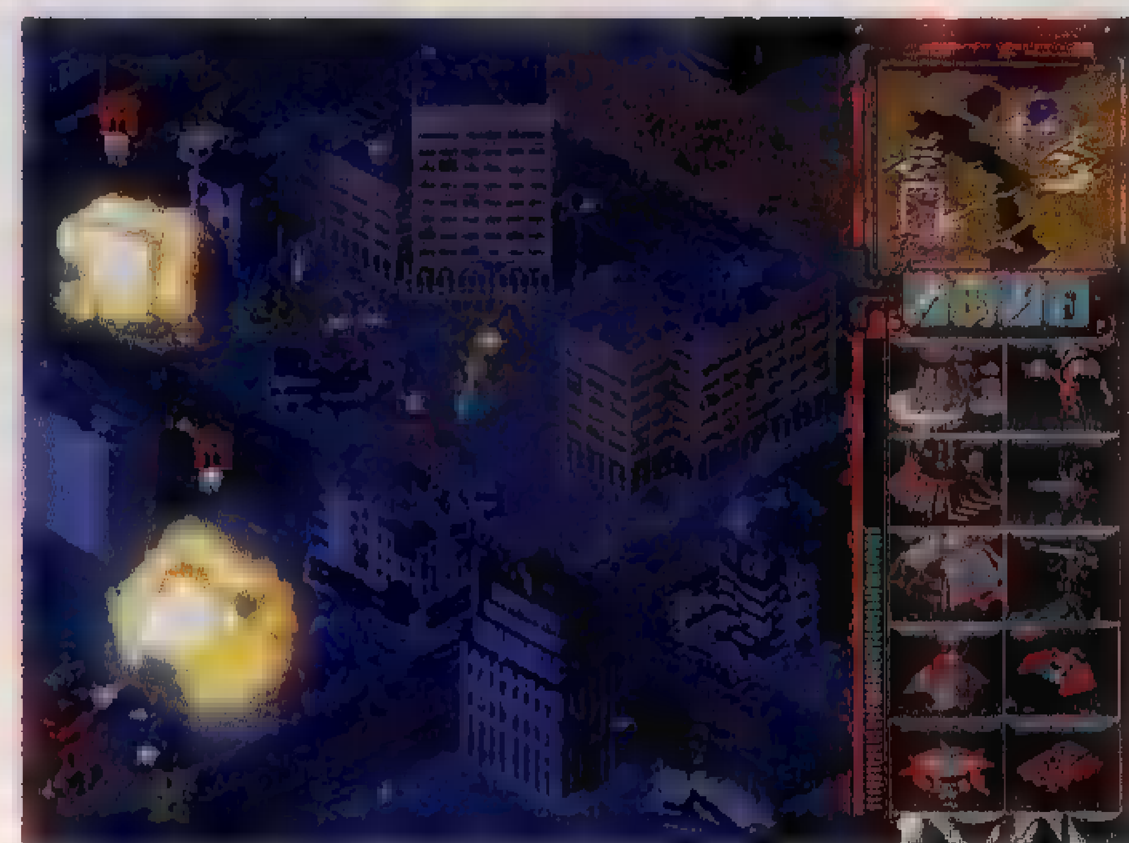
PL: Jak już wspomniałem wcześniej – chcemy rozruszać polski rynek. Potencjał jest olbrzymi. Społeczna akceptacja piractwa jest najważniejszą przeszkodą. Chcemy z tym walczyć. Sprzedając tak tanio najnowsze programy z kategorii „full price" staramy się przekonać ludzi, że oryginalne gry mogą być tańsze.

PS: Moim zdaniem na rynku komputerowej rozrywki obserwujemy ostatnio coś w rodzaju stagnacji. Owszem – ukazują się bardzo dobre, dopieszczone gry, otrzymują wysokie noty w prasie i sprzedają się „satysfakcjonująco". Są to jednak w większości przypadków kontynuacje sprawdzonych pomysłów i hitów sprzed lat. Brak tu powiewu świeżości, rewolucyjnych idei. Jest to coś, co na własny użytek nazywam „sydromem Paramount Pictures", ponieważ przypomina politykę branży filmowej i Hollywood. Jak mógłbyś to skomentować, tym bardziej, że wśród gier wydawanych przez Electronics Arts, większość stanowią ostatnio sequele („Dungeon Keeper 2", „Tiberian Sun", „Theme Park World", kolejne „FIFA").

PL: Powodów jest kilka. Przede wszystkim – to w końcu klient decyduje. Myślę, że ludzie chcą więcej czegoś, co jest już im dobrze znane. Ostatnio wydaliśmy grę „Populous: The Beginning". Była to kontynuacja, podparta sukcesem poprzednich części, jednak staraliśmy się zaszczepić w niej wiele nowych pomysłów, przebudowaliśmy nieco sposób gry. I zastanawiam się, czy przypadkiem nie przedobrzyliśmy, ponieważ wyniki sprzedaży były rozczarowujące, pomimo polskiej wersji językowej i wysokich ocen przyznanych przez prasę. Poza tym – fabuła stojąca za niektórymi grami, przekracza możliwości zawarcia jej tylko w jednym produkcie. Olbrzymi scenariusz, jaki stworzył Westwood dla swej sagi „Command & Conquer" potrzebuje trzech gier, aby wykorzystać go w pełni. Nie zgodzę się też, że EA stawia na kontynuacje. W tym roku wydajemy kolejną „FIFĘ", to fakt, ale jednocześnie wzbogacamy naszą serię sportową o wyścigi Formuły 1, motocykli, motocross.

PS: Zbliża się Gwiazdka. Czy możesz przedstawić nowe tytuły nadchodzące ze stajni EA?

PL: Ta Gwiazdka to będzie naprawdę coś! Na rynku są już „SimCity 3000", „Need for Speed 4", „Dungeon Keeper 2", „Tiberian Sun". Lada dzień na półki sklepów trafi „Theme Park World" – mój osobisty faworyt – myślę, że będzie wielkim sukcesem. Seria sportowa to mocne „NBA Live 2000" i „NHL 2000". „FIFA 2000" ma stanowić podsumowanie długoletniej serii. Do pracy nad grą włączył się znany brytyjski wokalista Robbie Williams. Był w naszym studio w Kanadzie, gdzie za pomocą technik motion capture sfilmowano jego ruchy, gdy gra w piłkę i śpiewa. Będzie to można zobaczyć w grze. Razem z nią pojawi się również specjalny singiel artysty. A dla rynku konsol mamy przede wszystkim produkt z cyklu 007 – „Tomorrow Never Dies". Naszym cichym faworytem jest też „Medal of Honour" ze stajni Dreamworks, strzelanina FPP w realiach drugiej wojny światowej.





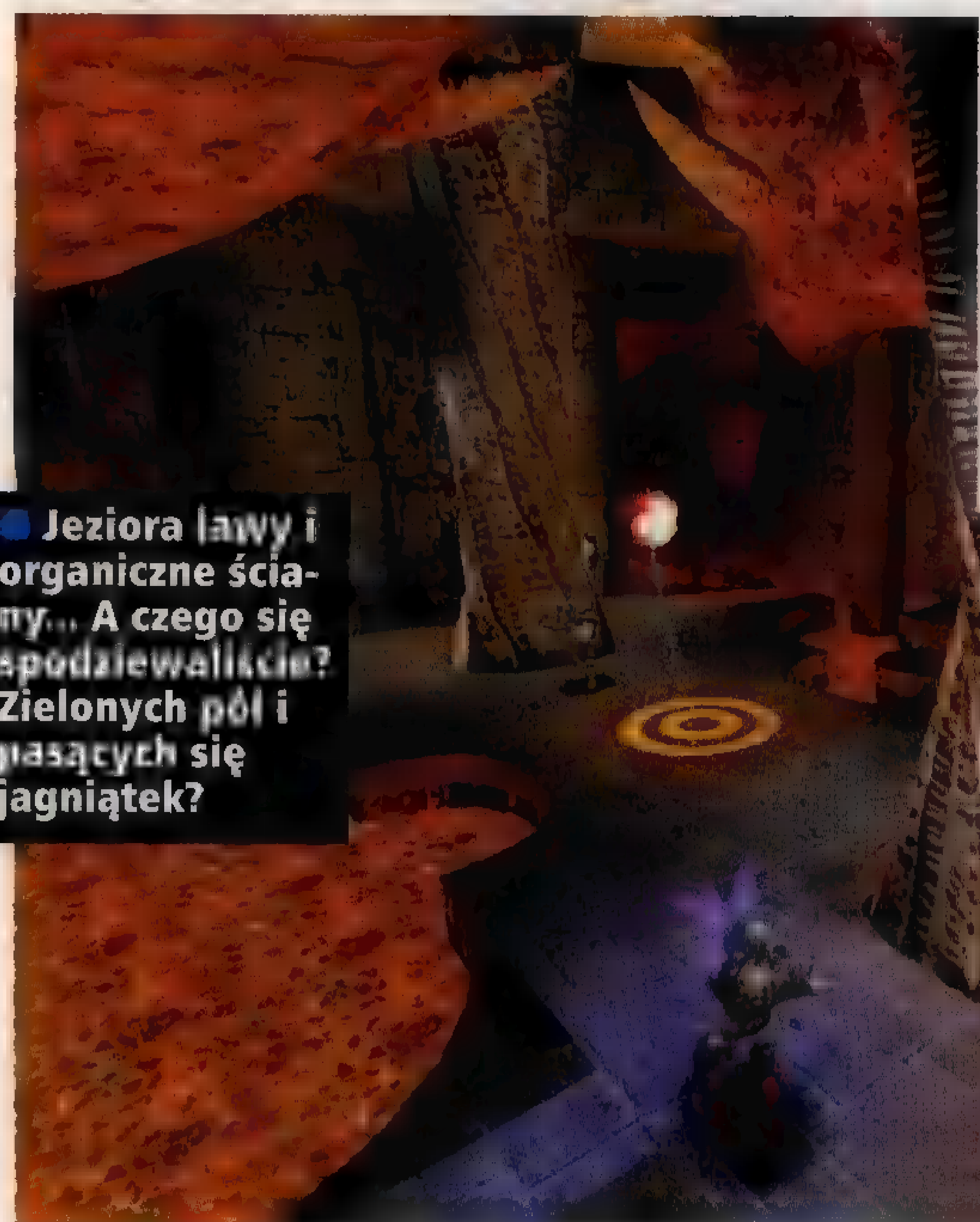
PS: Czy możemy się spodziewać więcej produktów lokalizowanych wspólnie z IPS.

PL: Oczywiście. Kolejną grą wydaną w całości po polsku będzie „Theme Park World". Ta gra zapowiada się po prostu zbyt dobrze, aby jej nie lokalizować. W tym roku ze znaczkiem „PL" wydaliśmy już „SimCity 3000" i „Dungeon Keeper 2". W przyszłym planujemy jeszcze więcej.

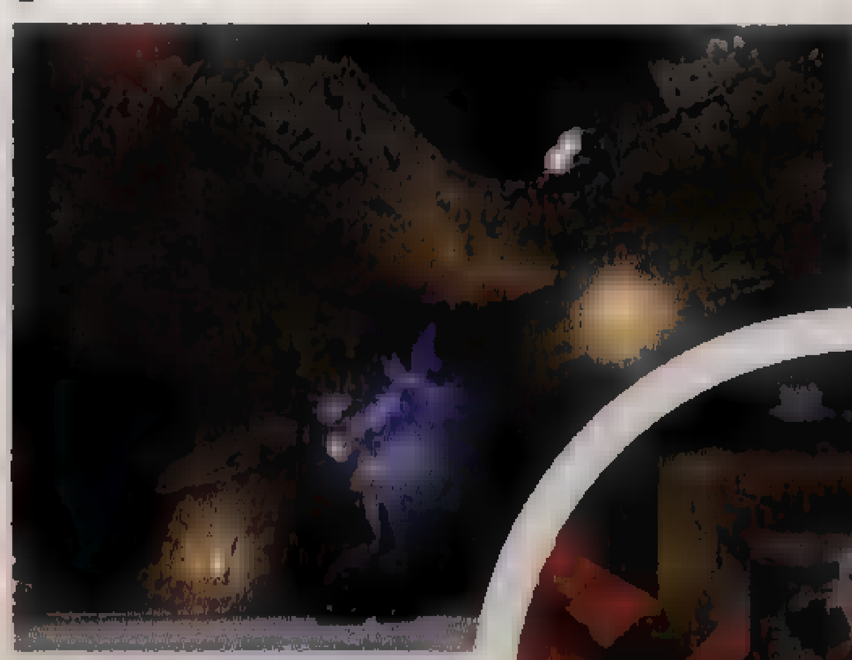
Rozmawiał: Piotr Stasiak

QUAKE III ARENA

„Unreal Tournament" podniósł wysoko poprzeczkę. Ale jeżeli coś może go przeskoczyć, to...



Jeziora lawy i organiczne ściany... A czego się spodziewaliście? Zielonych pól i pasących się jagniątek?





Kolorowe światła w pełnej (chociaż pozbawionej smaku) glorii.



(Powyżej) Standardowa „skóra" gracza. Za mało przerażająca?



- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Id Software**
- Gatunek: **Strzelanka FPP**
- Premiera: **Listopad**
- Przewidywane wymagania: **P233, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.quake3arena.com**

Widzieliśmy już dwie wersje testowe, ale nadal niewiele wiemy. Id Software ma dziwaczny zwyczaj wypuszczania wczesnych wersji demo i prezentowania technologii, a jednocześnie trzyma najlepsze kawałki w zanadrzu do samego końca. Nie chcąc więc dopuścić, aby Carmack i jego banda podstępnych weteranów chowała w tajemnicy listę najciekawszych elementów „Quake III Arena", przyparliśmy do muru świeżo upieczonego rekruta Id Graeme Devine'a celem wydobycia z niego wszystkiego co wie na temat najnowszej deathmatchowej orgii.

Dobre posunięcie z naszej strony. Odpalając najnowszą wersję gry, Devine z ogromnym zaangażowaniem zademonstrował nam, jak dalece w ostatnich miesiącach rozwinęła się technologia - a w szczególności, jak trzy zaprezentowane dotąd mapy prezentują jedynie ułamek tego, co autorom udało się osiągnąć. „Trzy poziomy w wersjach Test nie są naszymi najlepszymi mapami", zaczyna Devine. „Pokazują one dosyć dokładnie jak działa gra, ale ostateczna wersja kryje wiele ciekawych niespodzianek".

Jakby chcąc udowodnić tę tezę, wczytuje zupełnie nieznany poziom, który najlepiej można opisać jako połączenie Q3Test2 i Q3Tourney - czyli zamknięty labirynt zdominowany przez najbardziej ekscytującą nowinkę w grze, czyli odskocznie. W pewnym sensie przypomina to wersję 3D gry „Sonic The Hedgehog", tyle że z potężnym uzbrojeniem... Pomysłowo rozmieszczone odskocznie zmuszają nas do pokonania starannie wytyczonej trasy prowadzącej do kluczowych miejsc mapy. Najbardziej przerażające jest to, że w czasie naszych akrobacji nie możemy li-



Niezłe słupy. Ciekawe, kto je tutaj wstawił.

CEL... PAL...

Długo nic nie było słychać na ten temat, ale Graeme Devine był na tyle uprzejmy, że zdradził nam listę uzbrojenia w „Quake III Arena". Miotacz ognia odszedł w niebyt. Co prawda został zaprojektowany, ale autorzy doszli do wniosku, że ma zbyt mały zasięg. „W trybie deathmatch wystarczyło szybko uciekać, przez co był praktycznie bezużyteczny", wyjaśnia Devine.

Do dyspozycji dostaniemy więc następujące bronie: Gauntlet (ciągle udoskonalany), Machinegun (broń, z którą zaczynamy), Shotgun, Nailgun (jak dotąd nie dane było nam go oglądać), Rocket Launcher, Plasma Gun, Lightning Gun, Railgun i... BFG. Nareszcie mamy potwierdzenie, że uwielbiana przez wszystkich broń masowego rażenia zagości w „QIII". Nie możemy się doczekać!



Właśnie wpadł nam w ręce Lightning Gun i bardzo nam się podoba.



Quad Damage to jeden z najbardziej widowiskowych aspektów „QIII".

Dwa z mocniejszych botów.

KRÓTKA ROZMOWA

Graeme Devine z Id Software zdradza sekrety „Quake'a III".

PCG: W 20 słowach powiedz, dlaczego powinniśmy ekscytować się „Quake'em III"?

„Quake III Arena" to niczym nie skażony zręcznościowy deathmatch. Rozgrywka single-player będzie wiernie odzwierciedlała wszystko to, co dzieje się w sieci.

PCG: Z którego elementu jesteś najbardziej dumny?

Jest ich wiele, ale szczególną uwagę warto zwrócić na zaawansowany kod sieciowy.

PCG: Które gry były dla Was inspiracją?

W „Quake'u III" widać wiele elementów „Mortal Kombat" - chociaż oczywiście największy wpływ miał fenomen deathmatchu zapoczątkowany w „Doomie" i rozwijany w „Quake'u" i „Quake'u II".

PCG: Czy „Quake III" dostarczy więcej przyjemności niż zabawa na huśtawce?

Oczywiście.

POZNAJ SWOICH PRZECIWNKÓW

Oprócz tysięcy „skórek" własnej roboty, które z pewnością będzie można podziwiać w internetowych rozgrywkach, na drodze do tytułu mistrza Areny stanie nam 20 zróżnicowanych botów. Jak na razie niewiele o nich wiadomo, ale pogrzebaliśmy w tajnych aktach, aby odnaleźć jakieś informacje. Oprócz malutkich obcych - mających postać wielkiego oka - znaleźliśmy przedstawione poniżej bestie i boty, których napotkanie już przyprawia nas o dreszcz emocji. Zgadnijcie, które skóry naciągniemy na siebie.



Kolczasty brązowy obcy - Klesk - od samego początku pojawiał się na screenach z „Quake'a III". Jest szybki, podstępny i niezbyt przyjaźnie nastawiony.



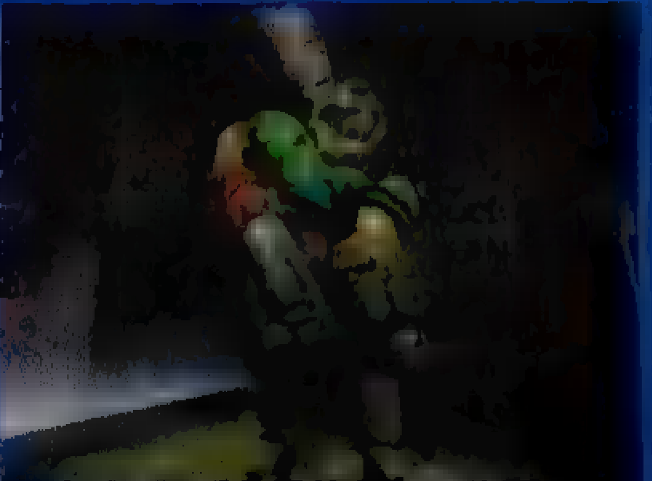
Ten gość jest wielki, ruchliwy i wyposażony w niezwykle groźne ostrze. To jeden z końcowych bossów i wolelibyśmy omijać go szerokim łukiem.



Znana z „QII" niewiasta tryumfalnie powraca, tym razem jeszcze bardziej ociekająca krwią. Autorzy dołożyli starań, aby stworzyć posiniaczone i poobijane skórki.



Przypominający standardowego gracza „QIII" Test, ten wojak może pochwalić się odpowiednio pokiereszowaną gębą. Chyba będzie początkowym przeciwnikiem.



Kolejny tryumfalny powrót! Jest to Marine z „Dooma". W związku z tym pojawiły się spekulacje na temat ewentualnego przeniesienia postaci z „Wolfensteina 3D".

„MAMY BOTY, KTÓRE SĄ BARDZO, BARDZO TRUDNE - PRAWIE NIEMOŻLIWE - DO USTRZELENIA."

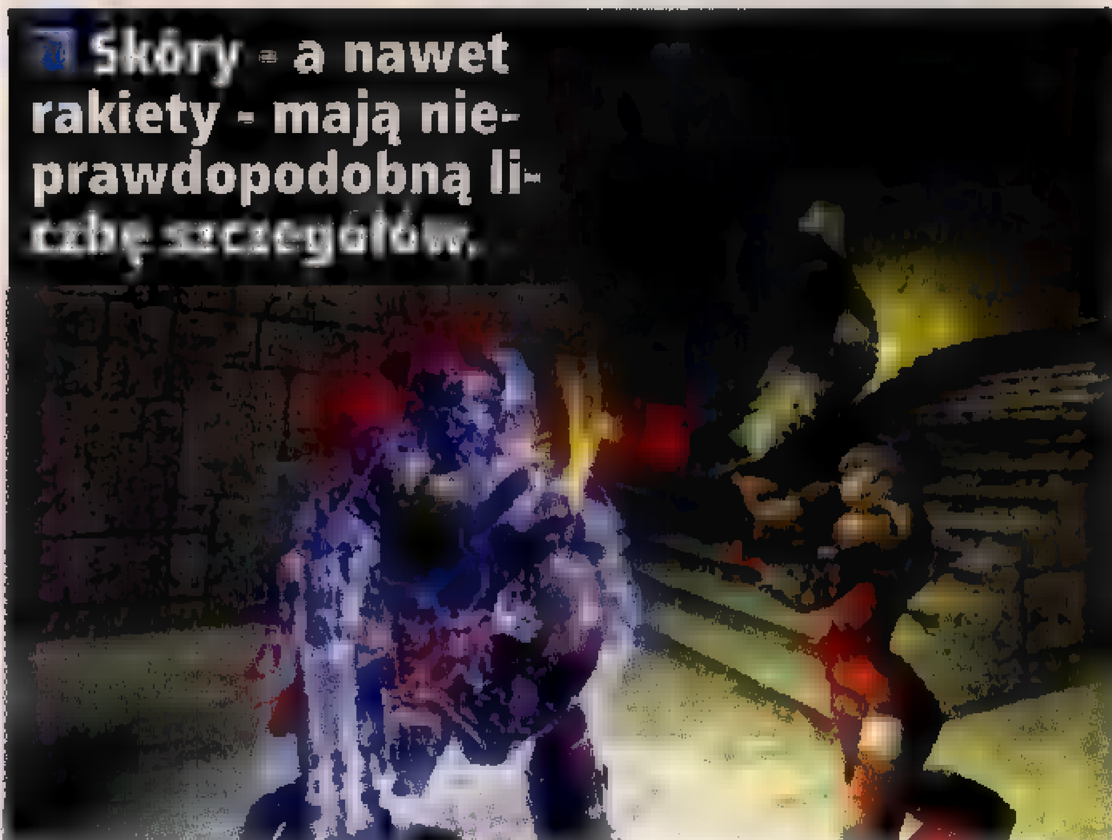
czyć na żadne zabezpieczenia. Krwistoczerwona mgła wypełnia bezdenną czeluść, gdzie najdrobniejszy błąd będzie kosztował nas fraga. A ponieważ mapa jest niezwykle szybka - dużo szybsza niż jej poprzedniczki - wymaga opracowania dokładnego planu taktycznego. Nie myślcie sobie, że skoro w „Quake II" Q2DM1 mogliście zbierać fragi celnie strzelając z Railguna, to uda Wam się to również tutaj. Ta mapa wymaga po prostu ciągłego ruchu.

Jednak jak twierdzi Devine: „Chcemy, aby była jak najbardziej przystępna. Jeżeli ktoś jest początkującym graczem, oferujemy samouczki, które nauczą go podstaw. Jeżeli ktoś jest średnio zaawansowany, znajdzie boty, które wydobędą z niego maksimum umiejętności, a jeżeli ktoś jest naprawdę dobry, mamy boty, które są bardzo trudne - prawie niemożliwe - do ustrzelenia".

Jedna rzecz jest pewna. Na wysokiej klasy komputerze przy włączonych wszystkich opcjach graficznych „Quake III Arena" jest po prostu olśniewający. Dynamiczne cienie ciągle zmieniają się wraz rozbłyskami broni, pieczołowicie zaprojektowane modele obdarzone są własną osobowością (łyżwiarz naprawdę sunie, a nie biega i uwielbia akrobatyczne skoki z obrotami), a tekstury w gotyckich levelach pełne są demonicznych scenerii, których autorstwa nie powstydziłby się HR Giger.

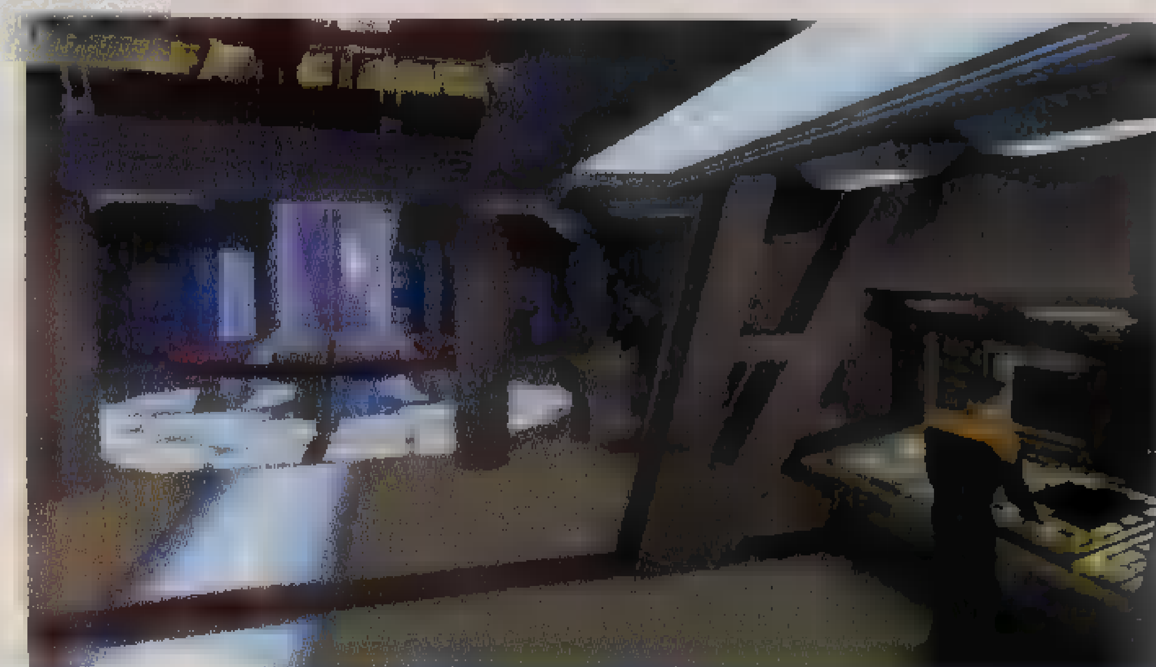
Epic podniósł poprzeczkę wraz z „Unreal Tournament". Ale znowu wygląda na to, że prezentowane przez Id bardziej przyszłościowe myślenie doprowadzi do stworzenia kolejnego standardu, według którego oceniane będą wszystkie strzelanki 3D. Pojawiały się co prawda tu i ówdzie wątpliwości, ale zostały całkowicie rozwiane, przez co skazani jesteśmy na niemożliwe do opisania trzymiesięczne tortury oczekiwania na skończoną wersję. To po prostu świństwo. Rozkosz i ból dzięki uprzejmości najlepszych twórców gier na świecie...

MATTHEW PIERCE



Skóry - a nawet rakiety - mają nieprawdopodobną liczbę szczegółów.

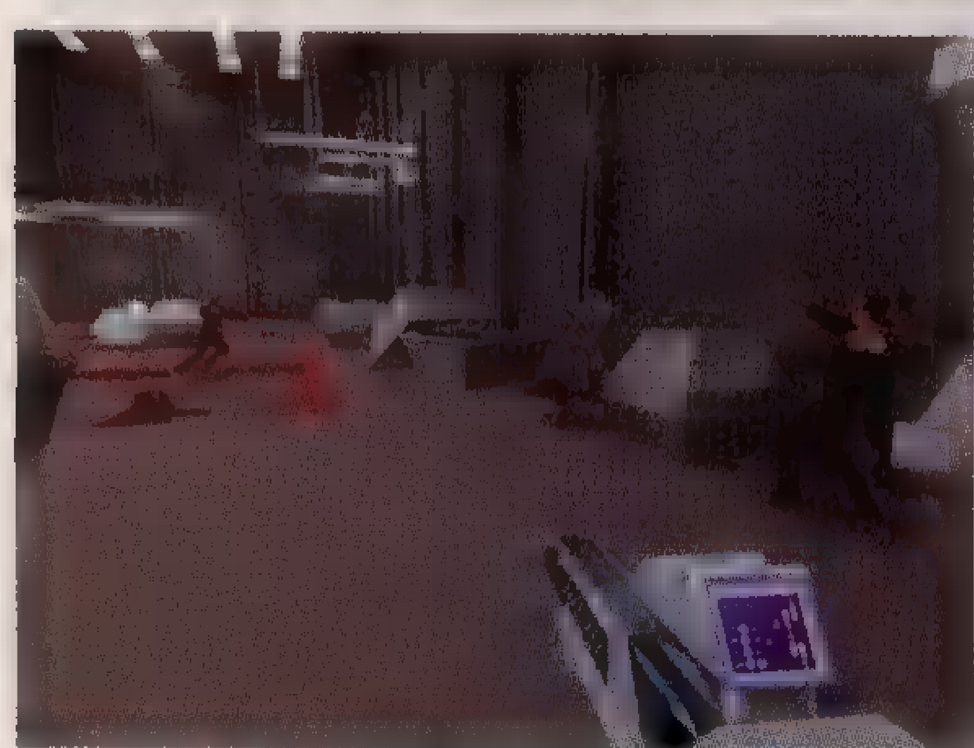
STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE



Kryształy dilithium czy engine z „Quake III"? Do zasilenia swej najnowszej strzelanki, twórcy z Raven zdecydowali się wybrać to drugie. I była to mądra decyzja.

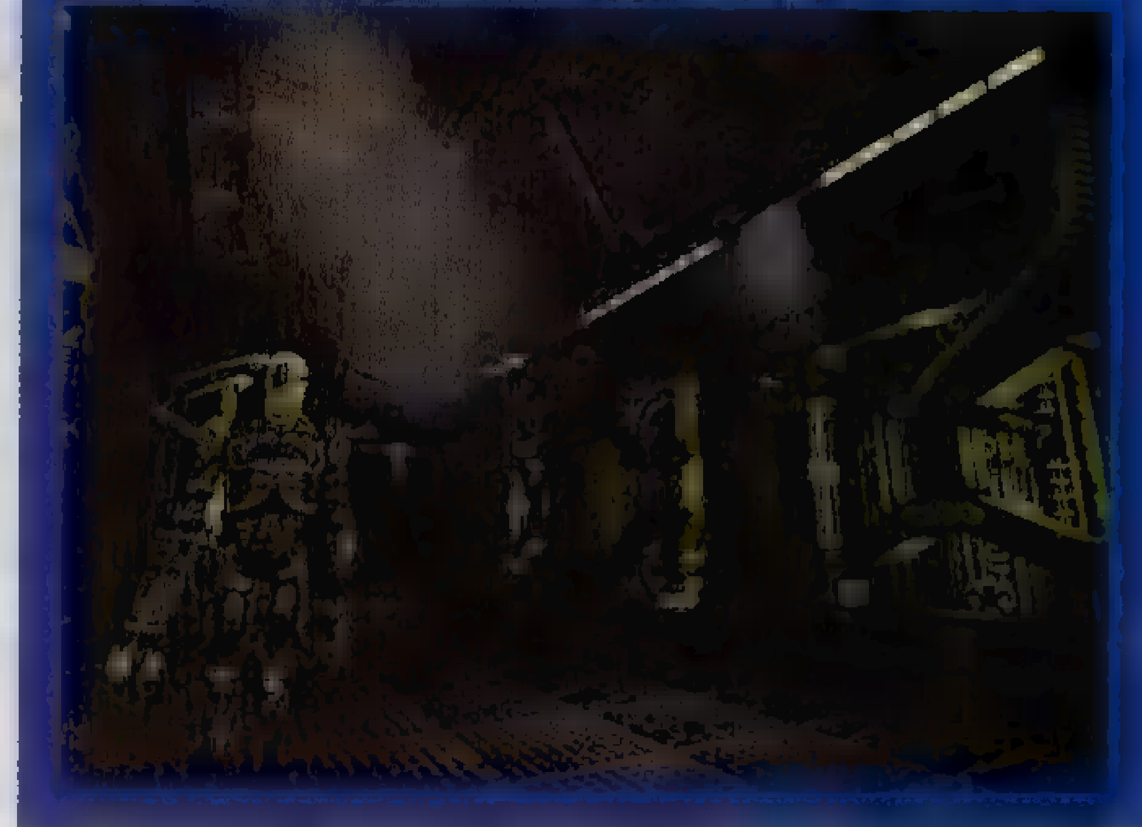


Urządzenie rzezi na pokładzie Sześcianu Borgów bez wątpienia będzie wydarzeniem. Szczególnie jeśli jest tu Siedem z Dziewięciu.



PIĘKNY BORG

„Elite Force" wygląda niesamowicie gładko, chociaż w opracowaniu jest dopiero od sześciu miesięcy. Engine z „Quake III" okazał się doskonały dla potrzeb Raven, wzbogacając tekstury zaokrąglonymi powierzchniami i wieloma efektami graficznymi oraz nadając zdumiewająco organiczny wygląd wnętrzom Sześcianów Borgów.
Jak twierdzi Foster, „Możemy uzyskać modele z igrającymi po nich wyładowaniami elektrycznymi, jak również światełka połyskujące w rozmaitych miejscach. To bardzo sympatyczny krok naprzód – powoduje, że wszystko faktycznie nabiera życia".



- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Raven**
- Gatunek: **Strzelanka FPP**
- Premiera: **Jesień 2000**
- Przewidywane wymagania: **P266, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.activision.com**

W sumie to był ciężki rok dla „Star Treka" – zarówno dla fanów, jak i dla aktorów. „Deep Space 9" jest skończona, Shatner w dalszym ciągu porasta w sadło, a biedna stara Bones jest coraz bardziej koścista.

Spieszymy jednak z zapewnieniem, że najnowszy klon „Star Trek", „Voyager" trzyma się mocno. A nowoczesna strzelanka w pierwszej osobie z Raven, może jedynie wzmocnić jej sukces na rynku. Jako pierwsza z wyprodukowanych przez inną firmę gier wykorzystujących engine Id Software z „Quake III Arena", „Elite Force" już z góry ma zadatki na bycie jedną z najbardziej podniecających gier przyszłego roku. Jak to wyjaśnia główny programista, Chris Foster, zadaniem zespołu jest jedynie zapewnienie, że gra jest tak precyzyjna jak tylko się da – w czym zawiera się uwzględnienie nacisku, jaki w serialu telewizyjnym jest kładziony na walkę.

„Zdecydowaliśmy, że tym razem gracz powinien wcielać się w postać prostego podporucznika, zamiast któregoś z uznanych członków dowództwa", mówi Foster. „Gracz jest członkiem sił doborowych (tytułowa Elite Force) – samodzielnego oddziału do zadań specjalnych, który został powołany w celu radzenia sobie z bardzo konfliktowymi sytuacjami, jakie napotyka Voyager". Takie podejście pozwala oczywiście na wprowadzenie dużej ilości walk (w całej grze będzie osiem lub dziewięć rodzajów uzbrojenia), chociaż równie ważna będzie też rozgrywka zespołowa, zdobywająca coraz większe znaczenie w grach FPS. Podobnie jak w „Half–Life", będzie tu można rozmawiać z członkami załogi za pośrednictwem pojedynczego klawisza „Use". Bardzo szeroko będą wykorzystywane wydarzenia objęte scenariuszem (to ten rodzaj inscenizacji, który nadał „Half– Life" filmową jakość).

„UKRYWANIE SIĘ ODGRYWA TU WIELKĄ ROLĘ. NAJLEPSZE WYNIKI OSIĄGNIEMY CHRONIĄC WŁASNĄ ZAŁOGĘ."

Na początku gry znajdujemy się w niewielkiej przestrzeni na pokładzie częściowo uszkodzonego Voyagera. W miarę rozwoju wypadków będziemy trafiać do rozmaitych miejsc, włącznie ze statkami Klingonów i Borgów. Wielką rolę odgrywa tu także ukrywanie się, więc najlepsze wyniki osiągać się będzie dzięki chronieniu własnej załogi i minimalizacji strat w ludziach.

Opracowywanie rozgrywki dla pojedynczego gracza za pomocą kodu dla opcji multi-player brzmi dość zniechęcająco, ale na tym polu zespół Raven osiągnął już niesamowite wyniki. Może i trwało to długo, ale „Elite Force" lśni jak nowa gwiazda. **MATTHEW PIERCE**

RECENZJE

W tym miesiący zostaliśmy oczarowani przez trzy naprawdę wyjątkowe tytuły. Pierwszy z nich „System Shock 2", zaszokował nas swoją świeżością i elastycznym podejściem do gatunku RPG. „Unreal Tournament" okazał się niewiarygodnie wciągający w trybie multi-player i kto wie czy nie wygra z „Quake 3 Arena". Natomiast „Driver" zostawił w tyle konkurencję i już dziś można o nim mówić jako o najlepszej samochodówce roku 1999.

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

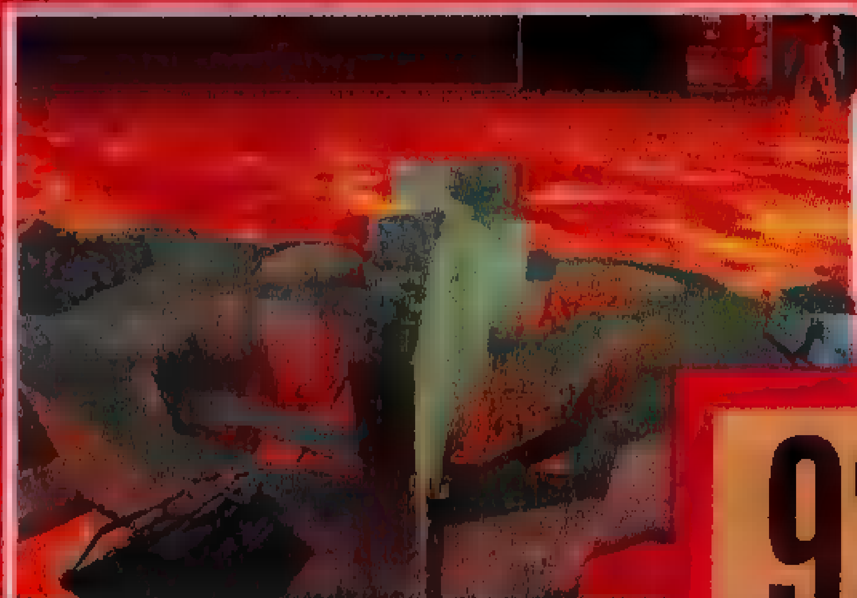
70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

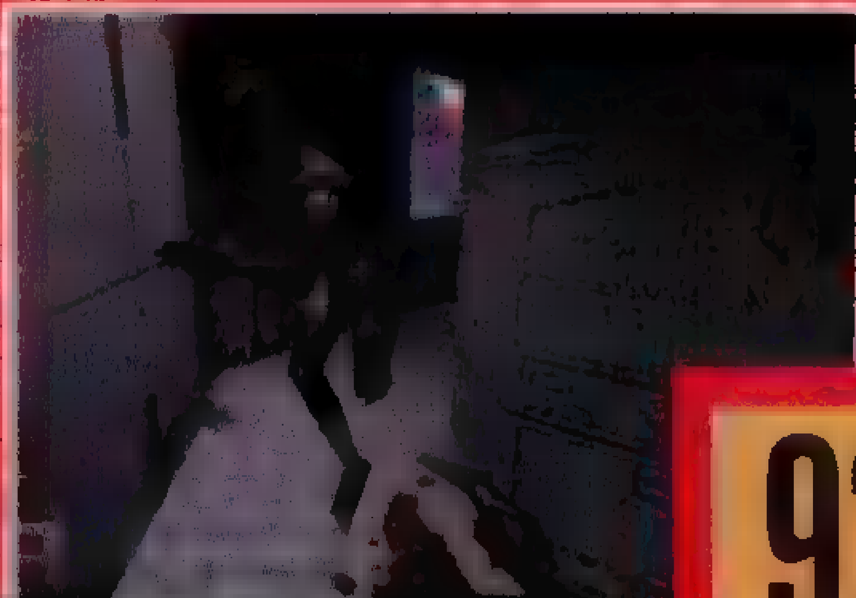
76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85–90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91–100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

WYRÓŻNIENIA REDAKCJI


UNREAL TOURNAMENT 92


SYSTEM SCHOCK 2 92

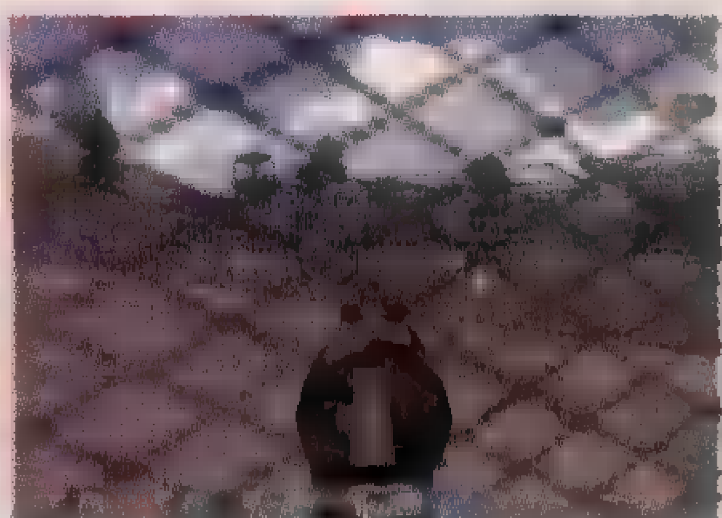

DRIVER 90


X-BEYOND THE FRONTIER 87

HITY OSTATNICH TYGODNI

Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.


DUNGEON KEEPER 2
(GK 8/99 92%)


HIDDEN & DANGEROUS
(GK 7/99 93%)


C&C: TIBERIAN SUN
(GK 9/99 92%)

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.

LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".

Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!

Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki), razem stanowią strategiczno–rolplejowe duo.

Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.

Bartek (Bartosz Nuckowski) – fachowa siła w dziedzinie gier sportowych oraz wszelkich innych, byle dobrych.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł.

Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.

gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake'a i innych FPP.

DRIVER

Popraw klapy na swojej marynarce, wyprostuj plecy i wykup trochę akcji u Goodyeara.











Samochody w „Driver" bardzo lubią gubić kołpaki.

Aby Chronić i Służyć. I zżerać mnóstwo pączków!

ŚCIGANY

Jeśli pędzisz przez środek miasta z prędkością 200 km/h, to nie dziw się, że dla policji jest to trochę podejrzane. Ale jeśli będziesz jechał z rozsądną prędkością i zatrzymywał się na światłach, to możliwe jest, że uda Ci się przejechać niepostrzeżenie. Niestety, taka taktyka nie ma szansy powodzenia, jeśli jesteś ograniczony czasem. Wiedz też, że jeśli wskaźnik „Felony" jest na wysokim poziomie, to choćbyś jechał bardzo bezpiecznie i powoli, to i tak policja nie przejedzie koło Ciebie obojętnie. Innym sposobem na uniknięcie przygód z władzą jest baczne obserwowanie mapy. Jak ich zobaczysz, natychmiast zwolnij i staraj się jechać spokojnie.



Był niezwykły - naprawdę, niemal wyjątkowy - dzień, w którym coś bardzo ekscytującego wydarzyło się w świecie Jonathana Davisa. Poniedziałek, 4 sierpnia. Był to dzień, w którym redakcja zdecydowała, że to właśnie on powinien dostać do recenzji „Drivera".

„Drivera" wypatrywałem bardziej niż Gwiazdki. Gra była promowana dość hucznie, szczególnie na PlayStation i czekał na nią z zapartym tchem cały świat. Wąskie alejki między budynkami, w których wala się mnóstwo tekturowych pudeł i śmieci. Wyjące syreny policyjne! Pogięta karoseria! Wyłaniający się znienacka gliniarze! I najważniejsze - postronny ruch samochodowy, niewinnie biorący udział w naszych szaleństwach!

Ale zacznijmy od początku.

„Driver" skupia się na konkretnym typie samochodu. Dostajesz do swojej dyspozycji wiel-

- Wydawca: **GT Interactive**
- Producent: **Reflections**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **149.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.driver.gtgames.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, Win95, Karta 3D**





Dzięki tej grze możesz być bardziej niebezpiecznym kierowcą niż nasz Naczelny i jego zastępca razem wzięci.



SPYTAJ POLICJANTA

„Driver" jakimś sposobem pomieścił na swoim jednym CD cztery wielkie, amerykańskie miasta. Wszystkie z nich patrolowane są przez mnóstwo dbających o ład i porządek policjantów. Postanowiliśmy jednak sprawdzić, czy na pewno dobrze wykonują swoją robotę.



MIAMI: Zapytaliśmy policjanta, czy nie miałby nic przeciwko, żebyśmy zrobili sobie z nim zdjęcie. Po kilku sekundach nasze reflektory zostały potłuczone, a silnik zmiażdżony.



SAN FRANCISCO: Byliśmy trochę zszokowani, szczerze. Po spytaniu funkcjonariusza o zagubiony portfel, ten zaczął nas gonić przez kilka mil po wzgórzach tego cudownego miasta!



LOS ANGELES: Gdzie jest dom Davida Hasselhofa? Rozsądne pytanie, nieprawdaż? Widocznie nie, nasz samochód został błyskawicznie przyciśnięty do ściany.



NOWY JORK: Skutek zapytania, jak dojechać do Central Parku: silnik policyjnej radioli znalazł się w naszym bagażniku, a chłodnica spotkała się z przydrożnym bannerem reklamowym.

ki, masywny amerykański krążownik, w którym zawieszenie jest tak miękkie, że jeśli go zaparkujesz, zamkniesz drzwi i pójdziesz wypić filiżankę kawy, on wciąż jeszcze będzie się bujał. Co powiedziałeś? Wolałbyś raczej Ferrari? Niczego nie rozumiesz. Najpiękniejsze w amerykańskich samochodach jest to, że: a) mają olbrzymią nadwagę, oraz b) ich opony zupełnie nie chcą współpracować z asfaltem. Prawie niemożliwe jest więc pokonanie zakrętu bez sytuacji, w której tył samochodu pragnie za wszelką cenę wyprzedzić przód. Jest jeszcze jedna wspaniała cecha wyróżniająca amerykańskie wozy: ośmiocylindrowe, widlaste silniki, o pojemnościach dziesięciokrotnie przewyższających F126P. Potęga mocy powoduje, że po wdepnięciu w podłogę pedału gazu, przez

„Silnik zacznie ryczeć, opony zaczną krzyczeć..."

pierwsze kilka sekund samochód stoi w miejscu, prędkościomierz koniecznie chce nas oszukać pokazując 60 mil, a dym z opon skutecznie pogarsza widoczność kierowcom znajdującym się za nami.

Pierwszą okazją na dokładne zapoznanie się z nowatorskim modelem jazdy w „Driverze" jest misja nr 1, w której musisz udowodnić, że nadajesz się na kierowcę. Zostajesz więc zaproszony na prawie opustoszały parking i... Najpierw, wciskasz gaz do podłogi i ruszasz. Gdy po kilkunastu sekundach znajdziesz się już na drugim końcu parkingu, zaciągasz „ręczny" i maksymalnie skręcasz koła. Gratulacje! Właśnie udało Ci się zaliczyć pierwszy punkt programu zwany po prostu „zawróceniem na ręcznym". Następnie wciskasz klawisz odpowiedzialny za tzw. „burnout". Co to znaczy? Proszę bardzo: silnik ryczy, opony krzyczą, samochód powoli zaczyna ruszać z miejsca, a automatyczna skrzynia uparcie nie chce włączyć drugiego biegu. Teraz skręć maksymalnie kierownicę, a Twój samochód wykona piękny piruet, któremu towarzyszyć będzie gryząca w gardło chmura białego dymu z rozpalonych do granic możliwości opon. Wspaniałe.

Teraz wrzuć wsteczny, znów wciśnij gaz do oporu i włącz widok do tyłu, żebyś wiedział gdzie jedziesz. Kiedy już osiągniesz wystarczającą prędkość, skręć kierownicę i wciśnij hamulec, a wykonasz widowiskowy manewr zawrócenia tyłem o 180 stopni. No, kolejna pozycja z listy zaliczona. Jeśli wykonasz z powodzeniem jeszcze kilka podobnych manewrów, uzyskasz możliwość spróbowania swych umiejętności w samym polu walki, czyli w mieście! Cele misji odsłuchujesz na swojej automatycznej sekretarce. „Rusz swój tyłek do Chinese Theatre, człowieku", powie Twój zleceniodawca zachrypniętym głosem, „jest tam pewna sprawa do załatwienia". Czasami znajdziesz na sekretarce więcej niż jedną wiadomość, dzięki czemu masz możliwość wyboru zleceń.

Typowa misja wygląda mniej więcej tak:

Jest późny wieczór, a Ty masz 45 sekund na dojazd na miejsce. Podążając za strzałką na mapie, lawirujesz między postronnymi samochodami, nie zważając na wysepki, krawężniki i czerwone światła pędzisz na złamanie karku. W końcu dojeżdżasz na miejsce, gdzie czekają na Ciebie goście, którzy właśnie obrobili bank. Wskakują na tylną kanapę, a na timerze pokazuje się nowy czas - masz półtorej minuty na zabranie ich do meliny.

Któryś z pasażerów krzyczy: „Zrób coś! Złapaliśmy ogon!". Faktycznie, przy akompaniamencie policyjnych syren, mrok miasta, który



Murdoch, ty głąbie, dlaczego pomalowałeś moją furgonetkę na zielono!?

GOŃ MNIE

Oprócz zwykłego trybu Undercover, „Driver" oferuje także siedem innych. Niektóre są ciekawsze, inne kiepskie, przyjrzyjmy się więc im z bliska:





PRUISUIT: W tym trybie musisz dogonić uciekający samochód, i nie pozwolić mu się zgubić. **WERDYKT:** Niezły. Momentami przypomina „Destruction Derby" rozgrywane w mieście. **52%**



00:09

GETAWAY: Na ekranie wyświetla się komunikat „Lose the tail" (zgub ogon). Tym razem to Ciebie ścigają. **WERDYKT:** Znakomity! Teraz możesz doskonale wczuć się w rolę Bandziora z „Mistrza Kierownicy". **75%**



02:03

CROSS TOWN CHECKPOINT: Jedziesz przez miasto od jednego checkpointu do drugiego. **WERDYKT:** Nie jesteśmy zachwyceni. Nie ma ograniczenia czasowego i nie ma napięcia. **[illegible]**



00:17

TRAILBLAZER: „Zaliczasz" kolejne pachołki. Za każdy dostajesz bonus w postaci czasu. **WERDYKT:** Niezły z początku, na dłuższą metę robi się nudny. **65%**



SURVIVAL: Goni Cię cała masa rozwścieczonych gliniarzy. Twoje zadanie, to jak najdłużej przeżyć. **WERDYKT:** Bardzo, bardzo trudny, ale niezmiernie wciągający tryb. **86%**



01:23

DIRT TRACK: Szansa zobaczyć, jak Twój wóz sprawuje się na szutrowej drodze. **WERDYKT:** Nie jest to „Colin", ale utrzymanie Twojej ociężałej bryki jest bardzo trudne. **77%**



CARNAGE: Zrób najwięcej szkód, zanim Twój samochód eksploduje, albo skończy się czas. **WERDYKT:** A jakby wpisać kod na nieśmiertelność, może byłoby ciekawiej? **[illegible]**

widziałeś we wstecznym lusterku, teraz zaczynają rozświetlać niebieskie i czerwone, pulsujące światła. To już nie jeden, a dwa, trzy policyjne radiowozy siedzą Ci na ogonie!

Zaciekle próbujesz im uciec, jadąc slalomem od krawężnika do krawężnika, obijając



00:29

PC KONTRA PSX

„Driver" parę miesięcy temu triumfował na PlayStation. Teraz, gdy nagraliśmy się w obydwie wersje, możemy śmiało powiedzieć, że pecetowa jest dużo lepsza. Z porządną kartą 3D doświadczysz znakomitej, szczegółowej grafiki. Najładniejszy efekt jest widoczny podczas deszczowej nocy, kiedy to światła samochodów, latarnie i otoczenie odbija się w asfalcie jak w lustrze. I jeszcze jedno: nie przypominamy sobie, żebyśmy widzieli furgonetki w wersji na PSX.

się przy tym o inne samochody. To jednak nic nie daje - gliniarze są zbyt dobrzy. Zdesperowany przejeżdżasz przez wysepkę i wpadasz na przeciwległy pas ruchu - pędzisz pod prąd! Widzisz oślepiające światła innych samochodów, słyszysz tylko ich klaksony i ryk swojego silnika.

Patrzysz do tyłu. Gliny trochę odpuściły, lecz nadal ich nie zgubiłeś. Patrzysz przed siebie. Na obydwu pasach rozstawili blokady, do których zbliżasz się z prędkością 160km/h! Nie ma ucieczki... Nie! Jednak jest! Można zaryzykować środkiem, tam jest luka! Udało się. We wstecznym lusterku widzisz tylko, jak jeden z goniących Cię radiowozów z impetem uderza w blokadę i rozsypuje się w drobny mak. Wspaniałe! Dojeżdżasz na miejsce. Na szczęście zostało jeszcze kilka sekund. Chłopaki wyskakują z Twego wozu i pędem biegną ukryć się do meliny. Jednak co się dzieje! Słychać strzały! Chłopcy zawracają i wskakują z powrotem na tylne siedzenie Twojej bryki. I znów to samo. Pisk opon, wrzask silnika i policyjne syreny.

To jest genialne!

To jest nieprawdopodobne!

To jest ekscytujące!

To już gdzieś widziałem!

Wraz z „Half-Life" i „Hidden & Dangerous", „Midtown Madness" był jedną z najlepszych pecetowych gier ostatnich 12 miesięcy. Jest tam miasto z olbrzymim ruchem, są wielkie amerykańskie samochody, są zasadzki policyjne. Jednak sama idea jest trochę inna niż w „Driverze" - w „MM" nie ma tak dynamicznych misji. Ale bardzo ważną rzeczą zbliżającą obydwie gry są: gęsto zaludnione miasto i szybkie samochody. Dokonajmy więc małej konfrontacji i spróbujmy ocenić, która jest lepsza.

Runda 1: Sterowanie W „Midtown Madness" jest bardzo rozbudowane, i daje Ci wielkie pole do popisu. Wadą jest jednak to, że bardzo trudno jest wprowadzać samochód w tak widowiskowe poślizgi jak w „Driverze". I to jest właśnie największą jego zaletą: pokonywanie zakrętów na ręcznym w niezwykle widowiskowy, „amerykański" sposób. Tu wygrywa „Driver".

Runda 2: Liczba miast „Driver" ma cztery wielkie miasta, które są pełne skrzyżowań i świateł. Ale każde z nich ma odmienną atmosferę, którą stopniowo odkrywasz wykonując kolejne misje. „Midtown Madness" natomiast ma tylko Chicago. Do tego jest niezbyt wielkie. Punkt należy się natomiast za sporą ilość uroz-



Tak się robi Prawo Jazdy w Los Angeles.

00:15

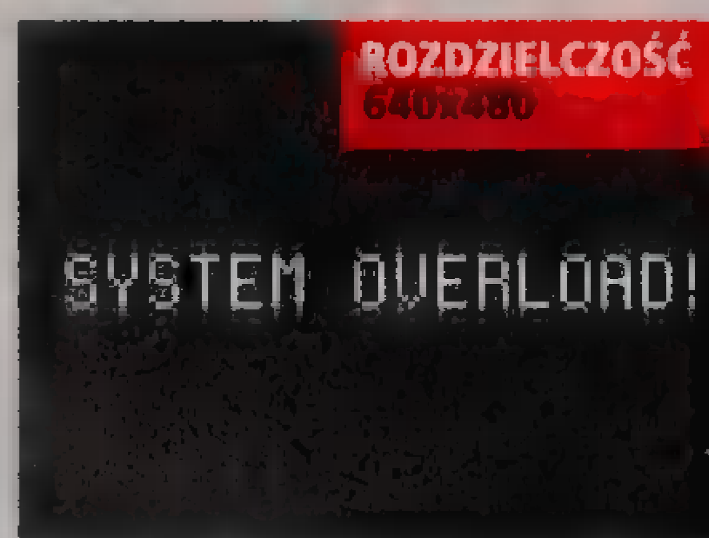


(Lewo) A ja myślałem, że górę piachu na środku ulicy można spotkać tylko w Polsce...

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Driver", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P166, 32 MB RAM, Voodoo 1 (4MB)**



Werdykt: Menu jeszcze pracuje, ale przy wczytywaniu misji gra niestety się wywala. No cóż...

■ Komputer Testowy: **266, 64 MB RAM, Voodoo 2**



Werdykt: Prawie perfekcyjnie. Bardzo szybki na średnim poziomie detali, tylko troszkę wolniejszy na najwyższym.









maiceń, takich jak tunele, parkingi, obwodnica. Tu jednak ponownie wygrywa „Driver".

Runda 3: Ruch Pamiętajcie, że najlepsze o obydwu grach są ulice pełne samochodów. Jednak w „Midtown Madness" zrobiono to lepiej. Samochody, vany, ciężarówki i autobusy stają na światłach. Przed wjazdami na autostradę tworzą się korki. „Driver" natomiast oferuje jedynie zwykłe samochody i furgonetki. Nie zdarzają się w nim korki ani wypadki, jak ma to miejsce w „MM". Tu zdecydowanie wygrywa „Midtown Madness".

Runda 4: Kraksy Tu się ujawnia bogata w doświadczenia przeszłość zespołu przygotowującego „Drivera". Stworzyli oni bowiem wcześniej „Destruction Derby", który kilka lat temu stał się hitem. Pogięta karoseria bryk w „Driverze" wygląda wspaniale. Po większym wypadku spod nadpalonej maski buchają płomienie, a mocno uderzone samochody wirują w iście baletowym stylu. Jeśli jednak nie spowodujesz wypadku, nie licz, że koś inny zrobi to za Ciebie. W „Driverze" postronni kierowcy są po prostu bardzo ostrożni - zbyt ostrożni. Cierpi na tym niestety w pewnym stopniu realizm. Zupełnie inaczej jest w „MM". Tu kolizje „cywilnych" samochodów zdarzają się nader często, zupełnie jakby kierowcy w Chicago nie mieli prawa jazdy. Jest sporo sytuacji, gdy na przykład stoisz sobie na skrzyżowaniu, a tu nagle jakaś furgonetka wjeżdża Tobie w bagażnik. „Midtown Madness" wygrywa.

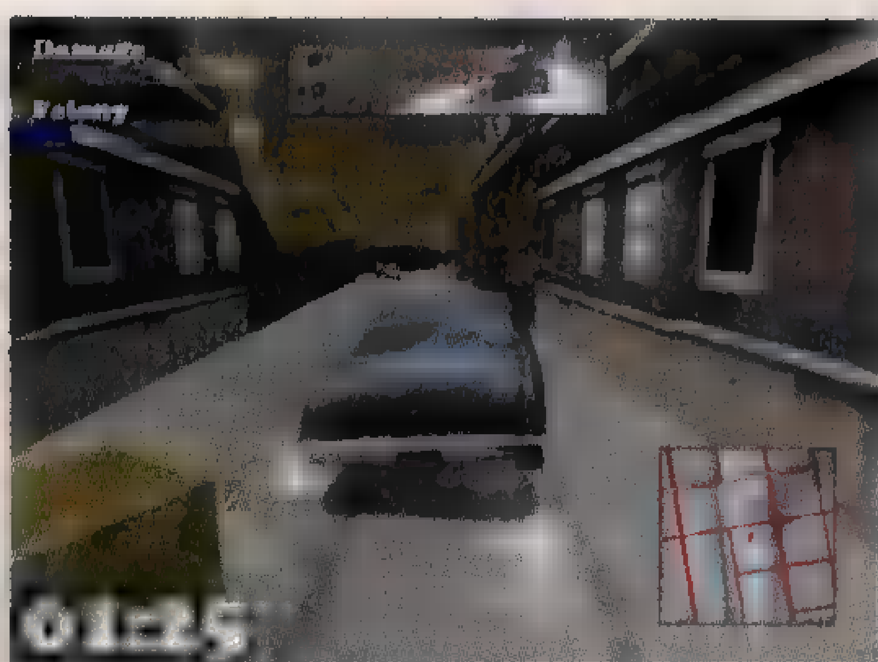
Runda 5: Cele gry „Midtown Madness" jest typową wyścigówką. Można wybierać między kilkoma trybami rozgrywnki (swoją drogą, najwięcej zabawy daje tryb Checkpoint). Komputerowi przeciwnicy jeżdżą całkiem zmyślnie i nie dają się łatwo pokonać. Oprócz trybu wyścigowego możesz także oczywiście nastawić tryb bezstresowej przejażdżki po mieście, w którym nie jesteś do niczego zmuszany i robisz tylko to, co Ci się żywnie podoba. W „Driverze" masz natomiast minutę na przejechanie z jednego na drugi koniec miasta, potem musisz zepchnąć z drogi jadącą przed Tobą furgonetkę, albo inaczej: masz jeździć od jednej budki telefonicznej do drugiej. Zupełnie jak w „Die Hard 3", albo „Grand Theft Auto". Zwycięża „Driver".

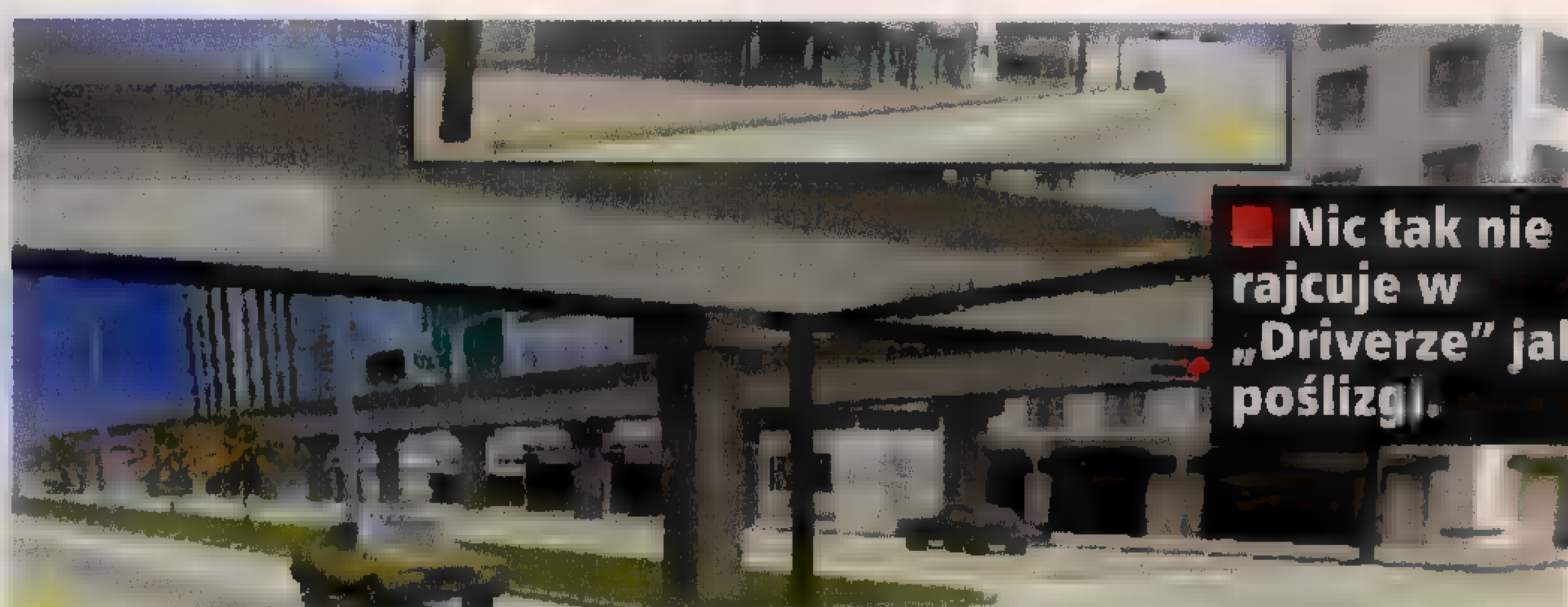
GDZIE JESTES?

W rogu ekranu znajduje się bardzo użyteczna mapa. Spełnia jednocześnie trzy funkcje. Po pierwsze, dzięki niej wiesz, gdzie jesteś - czarny punkt na środku. Po drugie, pokazuje Ci, gdzie masz się udać - czerwony obszar. I po trzecie, dzięki mapie wiesz, czy w pobliżu znajdują się gliny - dokładnie pokazany jest ich zasięg widzenia. Baczne obserwowanie mapy, to klucz do sukcesu w grze - pamiętajcie!









Nic tak nie rajcuje w „Driverze" jak poślizgi.

Runda 6: Przeciwnicy W obydwu grach gliny nie poddadzą się dotąd, dokąd nie rozwalą kompletnie swych samochodów. Ale w „Driverze" policja jest bardziej uporczywa, nieugięta, trudniej jest jej się pozbyć. W momencie, kiedy zobaczysz ją na mapie, możesz od razu zacząć planować ucieczkę, gdyż jest bardzo mało prawdopodobne, że gliny przejadą obok Ciebie obojętnie. Jednak w „Midtown Madness" komputerowi przeciwnicy podczas wyścigu są bardzo przebiegli, inteligentni i trudni do pokonania, tak więc w tej konkurencji „MM" wygrywa.

Runda 7: Powtórki: W „Driverze" dostępny jest świetny tryb Director, dający Ci możliwość dowolnego ustawiania kamer i nieograniczonego manipulowania ujęciami, dzięki czemu, pod warunkiem, że jesteś cierpliwy, możesz stworzyć naprawdę widowiskowy film. „MM" potraktował powtórki niestety bardzo powierzchownie, tak więc w finałowej kategorii zwycięża „Driver".

Z tego starcia jasno wynikałoby, że wygrywa „Driver". Jednak jest jeszcze jedna rzecz, do której muszę się przyczepić: przerywniki. Filmowe przerywniki w stylu lat 70. Moim zdaniem czynią w grze więcej złego niż dobrego. Są okropne! Gdyby zrobiono je dobrze, tak żeby składały się w jedną, wiążącą całość, „Driver" miażdżąco skopałby „Midtown Madness". Niestety, są one kompletnie pozbawione akcji, jaką znamy z filmów z tamtych lat. Są bardzo statyczne i nieprzemyślane. Skupiają się głównie na dialogach, jakby to było w nich najważniejsze. Niestety równie ważna co dialogi jest akcja, dobra „funkowa" muzyka, bijatyki, strzelaniny... Tego w „Driverze" nie doświadczymy. W rezultacie wszystko kończyło się na tym, że przerywniki brutalnie pomijałem wciskając Escape, i skupiałem się tylko na samej grze. Ale dajmy temu spokój.

Błyszczące od deszczu ulice, kartony w wąskich alejkach... któż chciałby więcej!





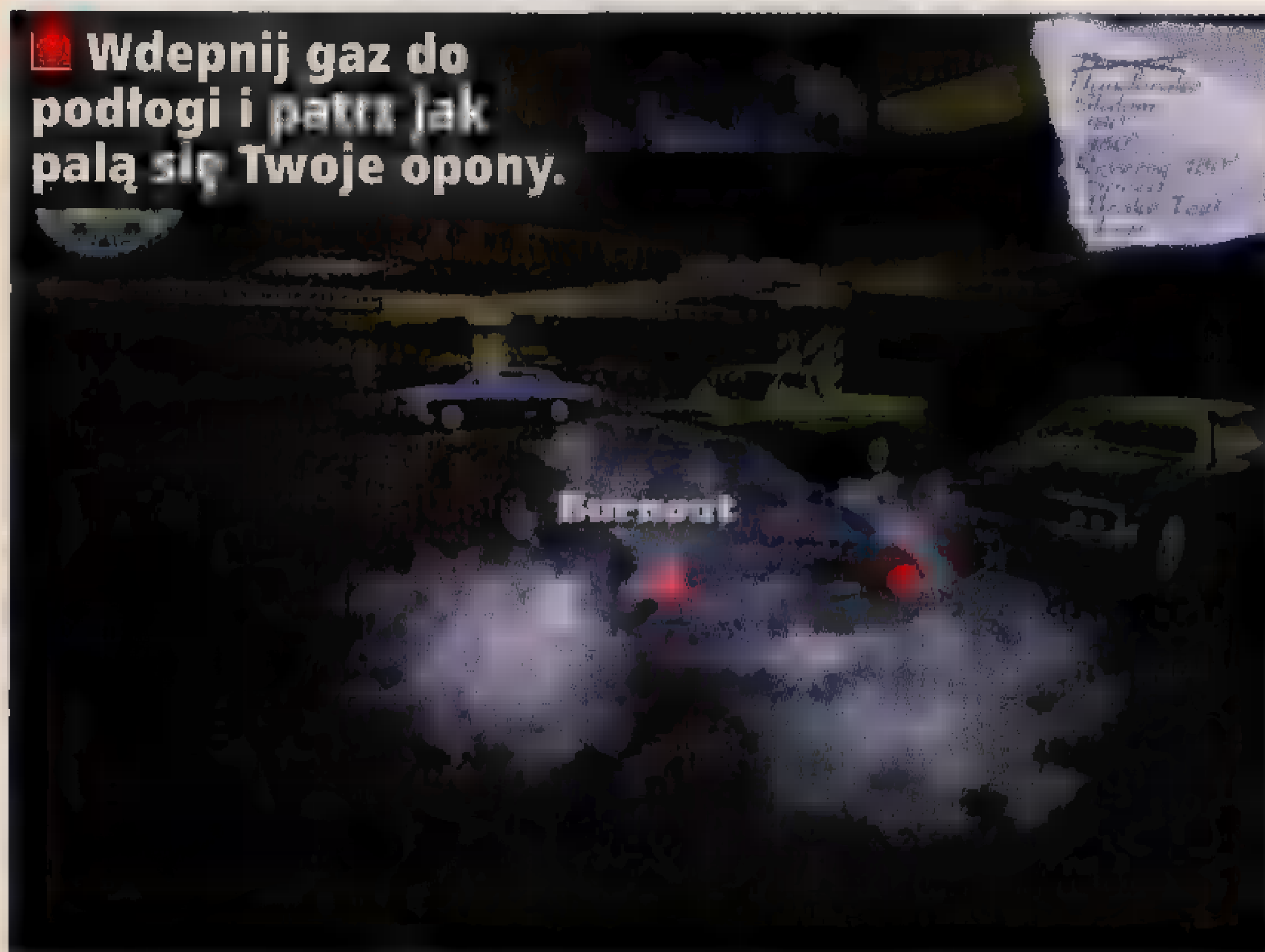
ZOSTAŃ REŻYSEREM:

Tryb Director jest jedną z najfajniejszych zabawek w „Driverze". Pozwala on na stworzenie własnej relacji z pościgu w stylu amerykańskiego filmu z lat 70. W każdej chwili, oglądając powtórkę, możesz ją w dowolnym momencie zatrzymać i zmienić kąt ustawienia kamery. Bardzo fajne ujęcia można uzyskać jadąc w wąskiej alejce z porozrzucanymi kartonowymi pudłami. Żeby jednak stworzyć jakiś ciekawy film w Directorze trzeba dużo cierpliwości i samozaparcia. Jednak końcowy efekt jest wspaniały!



„Driver jest niesamowicie wspaniałą samochodówką."

„Driver" wnosi coś nowego do gatunku samochodówek. I podczas gdy inni producenci obiecują bez końca: „lepsza grafika, większy realizm...", „Driver" oprócz tych dwóch rzeczy, daje nam jeszcze klimat, możliwość torturowania opon na każdym zakręcie, i wspaniałe sterowanie. Produkt GT Interactive wyznacza nową drogę przyszłym samochodówkom, jest teraz wzorem, którego należy się trzymać. Nawet wspaniałe „Midtown Madess" nie jest od niego lepsze. Od dziś z wielką niecierpliwością zaczynam wypatrywać „Drivera 2". A jeśli tę recenzję czyta ktoś z Reflections, to zamieszczam małą listę, którą wyślę w tym roku Świętemu Mikołajowi:



Wdepnij gaz do podłogi i patrz jak palą się Twoje opony.

Brak zużywania się samochodu w trybie „Take a Ride", żeby można było się totalnie wyszaleć bez konieczności częstego restartowania gry.

Bardziej urozmaicony ruch.

Zdecydowanie poprawione przerywniki! Bez statycznych i niewiele wnoszących konwersacji, ale z akcją, strzelaniami, pościgami (obejrzyjcie „Kojaka", to dowiecie się o co mi chodzi).

Możliwość wychylania się przez okno i strzelania z guna.

Przyzwoite komentarze z policyjnego radia w stylu: „Podejrzany ucieka na północ", „Podejrzany uderzył w inny pojazd". „Need For Speed III" jest tu wyznacznikiem.

Złagodzenie ograniczeń czasowych w misjach. Zamiast nich można by dać ograniczoną ilość paliwa, albo misje, w których pędzisz z bombą w bagażniku, która eksploduje, jak prędkość spadnie poniżej 90 km/h.

I najważniejsze: ulepszyć to, co teraz jest i tak bardzo dobre.

„Driver" jest jedną z takich gier, jak „Half-Life", „Hidden & Dangerous", czy „Midtown Madness", które dają Ci nadzieję na lepszą przyszłość pecetowego grania.

JONATHAN DAVIES

Za: Sterowanie, klimat i grafika.

Przeciw: Sceny przerywnikowe.

„Driver" to lata 70. na Twoim PC. Gra wyznacza nowy kierunek rozwoju samochodówek.

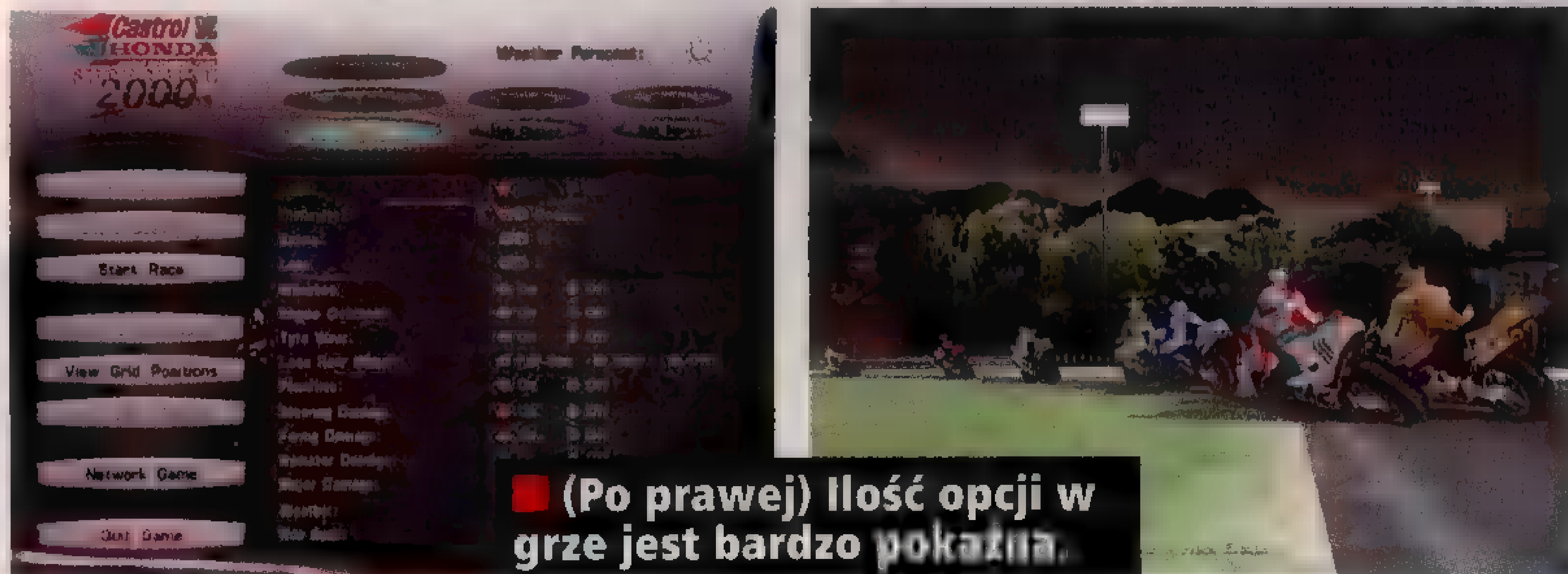
WERDYKT

90%

ALTERNATYWNE Midtown Madness | Interstate 76 **76%**

CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

Wow! Kolejny symulator motocykli! Jak ja się cieszę! Jak ja się bardzo cieszę!



(Po prawej) Ilość opcji w grze jest bardzo pokaźna.



- Wydawca: **Midas Interactive**
- Producent: **Interactive Ent.**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **MarkSoft**
- Strona WWW: **www.gamesarena.com**
- Wymagania: **P133, 16MB RAM**

Ostatnią grą tego typu, która wpadła mi w ręce, był „Superbike World Championship". Bardzo mi się spodobał, dałem mu ponad 80%. Zrobiony był z rozmachem - świetna grafika, grywalność i klimat powodowały, że nie mogłem się od niego oderwać przez długi czas.

„SWC" miał jeszcze jedną ważną zaletę: świetnie wyważony poziom trudności, który pozwalał na grę zarówno tym, co dopiero ukończyli naukę jazdy na trójkołowym rowerku, jak i tym, którzy na motocyklach spędzili już sporo czasu. Niestety, nie mogłem grać bez końca. „SWC" w końcu mi znudził, więc ze zniecierpliwieniem czekałem na następną gierkę o podobnej tematyce.

W końcu nadszedł ten dzień. Zdobyłem „CHS 2000", zainstalowałem ją na swoim twardzielu i uruchomiłem. Moim oczom ukazało się menu główne z pokaźną ilością opcji. Spośród kilku trybów rozgrywki, na dobry początek wybrałem trening. Następnie nastawiłem poziom realizmu na najwyższy, powyłączałem wszelkie możliwe pomoce, i ruszyłem w bój. Pierwszy zakręt, leżę. Drugi, także. „Co jest?" - myślę - „przecież w „SWC" szło mi całkiem nieźle". Pokonałem jeszcze kilka zakrętów, z lepszymi lub gorszymi rezultatami, po czym zapauzowałem grę i zajrzałem do menu realizmu jazdy. Włączyłem kilka opcji, m.in. pomoc w sterowaniu, automatyczną skrzynię biegów, brak poślizgów, itp. Teraz szło mi już całkiem nieźle. Nie wywalałem się już na każdym zakręcie, ani nie zjeżdżałem na pobocze, do tego osiągnąłem całkiem niezły czas okrążenia. Z tych kilku pierwszych minut spędzonych z grą, można łatwo wywnioskować, że jest ona bardzo trudna. Więc jeśli ktoś z Was uważa się za twardziela, który każdą grę rozwala przez pierwsze kilkanaście minut - zapraszam!

> ***„Jest trudniejsza od jakiegokolwiek innego symulatora."***

Oprócz wysokiego poziomu trudności, gra firmy Midas może się pochwalić jeszcze innymi znaczącymi ciekawostkami. Do wyboru dostajemy sporą ilość tras, bardzo zróżnicowanych pod względem trudności, oraz wyglądu. Do tego dochodzą zmienne warunki pogodowe, oraz bardzo ładna i szybka grafika. Motocykliści są bardzo ładni ;) a ich maszyny jeszcze piękniejsze. Widać wyraźnie, że do ich skonstruowania użyta została pokaźna liczba wieloboków. Dźwięk nie wywołał u mnie już tak miłych odczuć. Silniki motocykli zdecydowanie za słabo „ryczą", co szczególnie zauważalne jest przy 13-14 tysiącach obrotów - pracują wtedy jak zdezelowany mały fiat.

Polski dystrybutor, że „CHS 2000" zostanie zlokalizowana. Chociaż nie widzę sensu polonizacji symulatora motocykli, gdzie przecież nie ma wiele do czytania, to jednak liczą się dobre chęci. Gdyby nie zbyt wysoki poziom trudności, „CHS 2000" mógłby śmiało konkurować z „SWC", albo zbliżającym się wielkimi krokami „GP 500". Nie mniej jest to dobrze zrobiony, godny polecenia symulator. **KRZYHOO**



Zepsuł się? Przecież to Honda! Uaaahaaha....

Za: Grafika, mnogość opcji, wymagania.

Przeciw: Poziom trudności, dźwięk.

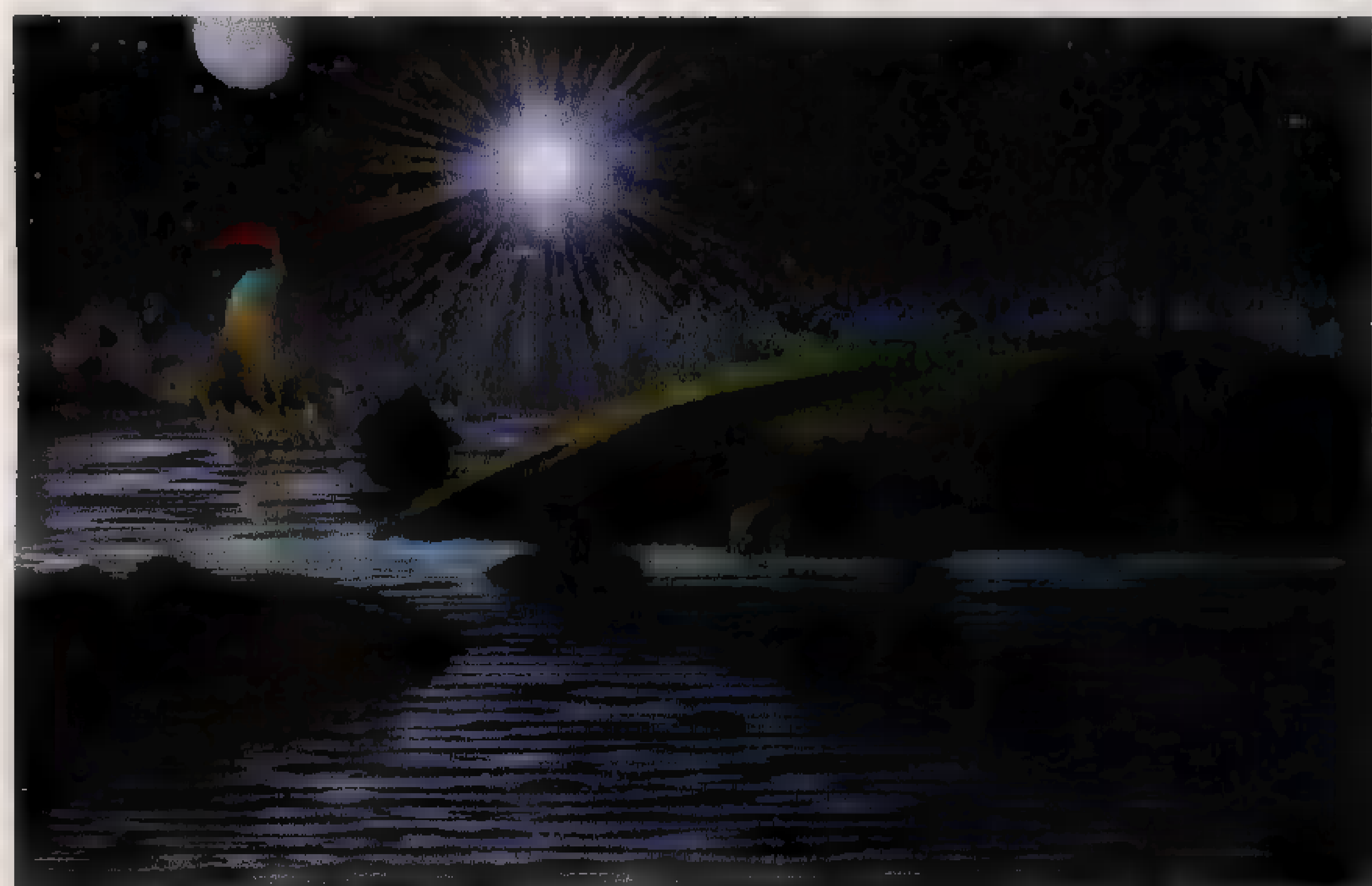
Szalenie trudny, ale za to ładnie wyglądający i spolszczony symulator motocykli. Mimo wszystko, mógłby być lepszy.

WERDYKT 80%

ALTERNATYWNE: Superbike World Championship 85%

CIVILIZATION II: TEST OF TIME

Nie dodanie praktycznie niczego do jednej z najlepszych gier w historii zabrało firmie MicroProse aż cztery lata.





Trzeba być naprawdę znużonym „Civ II", aby grać nowymi jednostkami i mieć do czynienia z nowymi Cudami.

- Wydawca: **Hasbro**
- Producent: **MicroProse**
- Premiera: **Tel.**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **IPS**
- Strona WWW: **www.CivilizationII.com**
- Wymagania: **486, 16MB RAM**

CO ODKRYLIŚMY...

Przy rozgrywce futurystycznej lub Middle Earth konieczne jest częste korzystanie z systemu pomocy. W przeciwnym razie drzewka rozwojowe, budynki i jednostki będą kłopotliwe do rozszyfrowania.

Nic się nie zmieniło. „Civilization II" nadal pozostaje jedną z najlepszych gier, jakie kiedykolwiek powstały i jednym z najbardziej satysfakcjonujących przeżyć dla każdego posiadacza PC. Jednak teraz, kiedy ukazuje się w połowie 1999 roku udając zupełnie nową grę (ba, nawet z taką ceną), pojawia się w nas cynizm, znużenie i rozczarowanie.

„Civ: Test Of Time" jest teoretycznie oficjalną kontynuacją „Civilization II" - to znaczy nosi odpowiedni tytuł i jest firmowana przez MicroProse. Jednak nie jest to pod żadnym względem „Civilization III". Na nią musimy jeszcze długo poczekać, gdyż Sid Meier nie spieszy się z wypuszczeniem swojego pupilka na ulice.

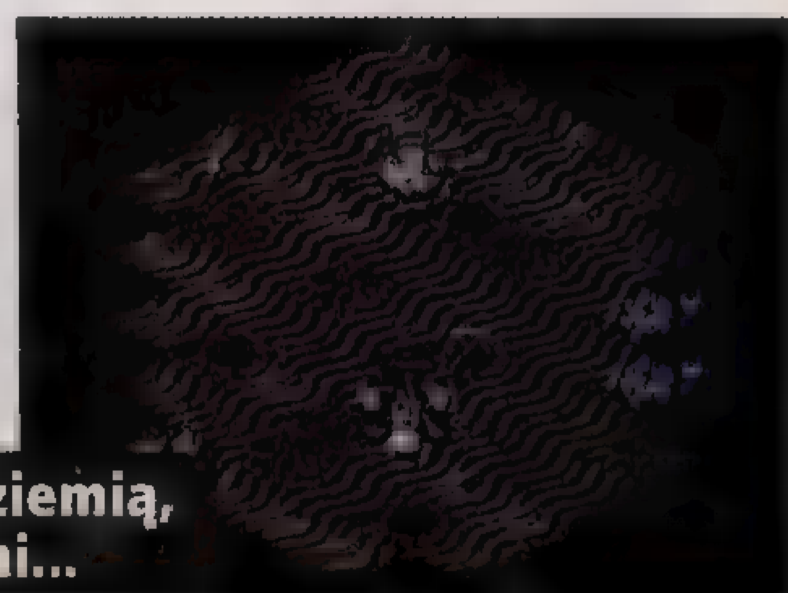
Nie oznacza to jednak, że „Test Of Time" ukazał się w atmosferze pośpiechu. Minęły niemal cztery lata od premiery „Civ II", ale trudno uwierzyć - wręcz jest to niemożliwe - aby MicroProse przez cały ten czas pracowała nad „TOT". Chyba że to, co mamy przed sobą jest efektem samotnej pracy praktykującego czeladnika. Ma się wrażenie, że została stworzona raczej przez fanatyków „Civ II", a nie przez „prawdziwego" producenta, że wydawca zamówił raczej amatorskie rozszerzenia, a nie prawdziwą kontynuację czy dodatek. Nawet plik readme pełen jest ostrzeżeń typu: „Z żalem musieliśmy to usunąć". Nie napawa to optymizmem.

Prawdę mówiąc - chociaż nie znajduje to swojego odzwierciedlenia w kampanii rekla-



Być może poprawiona grafika wyciśnie kilka łez. My płaczemy, gdyż MicroProse mogła zrobić o wiele więcej.





Pod ziemią, na ziemi...


■ Przyszłość jest do niczego. Nie różni się niczym od przeszłości.







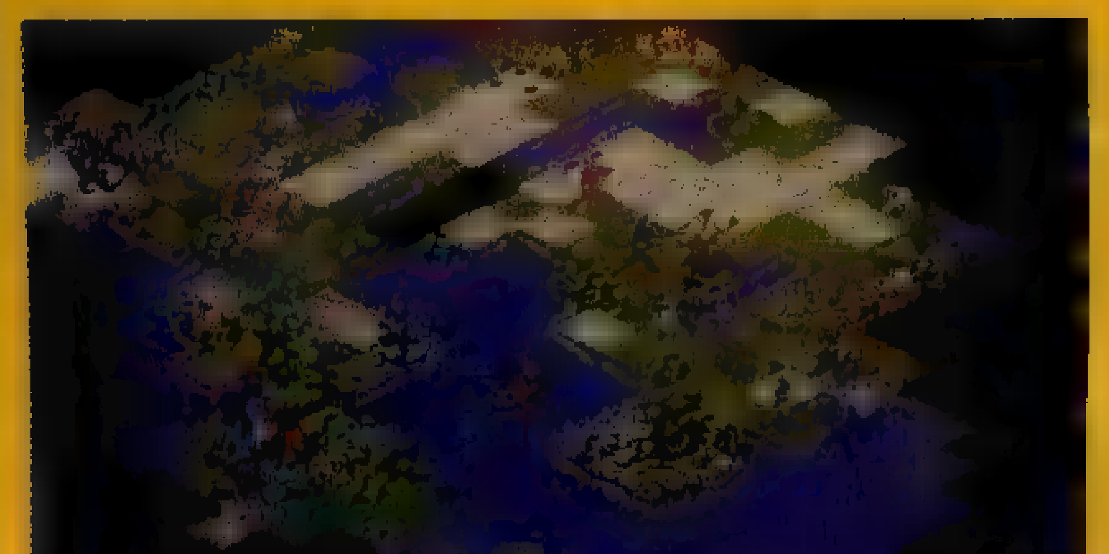


■ Scenariusz z Elfami - świat podwodny. Naprawdę trudno się domyśleć, nieprawdaż?

RÓŻNE SCENERIE

Jednym z nowych elementów w „Test Of Time" są zróżnicowane scenerie. W trybie kosmicznym pojawia się inna planeta, podczas gdy scenariusz Middle Earth od samego początku rozgrywa się w dwóch sceneriach, które w miarę postępów w grze zmieniają się w cztery. Ale nie jest to aż tak rewelacyjne, jak wygląda na pierwszy rzut oka. Co prawda różne scenerie mają odmienną grafikę, ale rozgrywka pozostaje bez zmian. Eksploracja, budowa nowych miast - stara bajka.


■ Podziemia pełne są pomarańczowych grzybów, wypełnionych zieloną mazią dołów i paskudnie wyglądających tubylców.


■ Jednak na powierzchni wszystko jest zielone, śliczne i nawet to coś białego na skałach nie wygląda zbyt przerażająco.

mowej - „Test Of Time" wcale nie jest kontynuacją, a jedynie lekko zmodyfikowaną wersją sprawdzonego tytułu. Mamy więc do czynienia z kompilacją „Civ II" oraz systemów Conflicts i Fantastic Worlds, przy jednoczesnym lekkim podrasowaniu wszystkiego. Czas chyba poprzeć to kilkoma przykładami... Grafika została zmodyfikowana, dzięki czemu otrzymaliśmy 16- bitowy kolor i w pełni animowane jednostki paradujące po całej mapie. Niestety, w niektórych przypadkach jednostki wyglądają tak, jakby zostały stworzone przez inteligentnego szympansa wertującego plik rysunków - bezkształtne gromady pikseli snują się po pozbawionym jakichkolwiek cech szczególnych terenie. Co prawda, tradycyjny element rozgrywki wygląda nawet znośnie - to tylko niezbyt udane próby stworzenia przyzwoicie wyglądających futurystycznych jednostek okazały się godne pożałowania.


■ Jest tak marna jak jej wygląd.

Na przykład mamy możliwość projektowania własnych scenariuszy przy pomocy dosyć uproszczonego systemu makropoleceń i rozgrywki multi-player przy maksymalnie sześciu uczestnikach. Tutaj nic nie zmieniło się w stosunku do „Civ", więc nie znajdziemy żadnych elementów czasu rzeczywistego czy też przesyłania poszczególnych ruchów pocztą elektroniczną.

Najbardziej interesujące pozostaje więc rozbudowanie oryginalnej rozgrywki, gdzie mamy możliwość skolonizowania Alpha Centauri (przy jednoczesnym utrzymywaniu cywilizacji na Ziemi w pełnym rozkwicie). Jednak przez cały ten czas, kiedy zmagaliśmy się z przeciwnościami losu na rodzimej planecie, rdzenni mieszkańcy Alpha Centauri również się rozwijali, więc nie ma co liczyć na łatwy podbój. „TOT" daje więc wybór: albo rozwój naukowy do momentu osiągnięcia Transcendencji (cóż za „zbieg okoliczności", że ten sam motyw pojawił się w „Alpha Centauri" Sida Meiera) lub też - posłuchajcie tylko - zbudowanie statku kosmicznego umożliwiającego powrót do domu. No cóż, nie każdego stać na jakiś oryginalny pomysł...

I to jest właśnie głównym problemem „Test Of Time". Jest to praktycznie kalka swojej poprzedniczki. W zasadzie, poza kilkoma elementami graficznymi i regułami, nic się nie zmieniło - niepotrzebnie tylko wszystko rozbudowano. Bardzo utrudnia to bezstronną ocenę. To tak, jakby na przykład obejrzeć trzygodzinną wersję filmu „Das Boot", a potem dowiedzieć się, że pełna wersja trwa osiem godzin. Nachodzi chętka obejrzenia pełnej wersji, ale te dodatkowe pięć godzin trochę przeraża. A ponadto biorąc pod uwagę, że sztuka filmowa trochę się rozwinęła, przydałoby się może nieco więcej akcji, by wypełnić czymś te osiem godzin... „Civ II" jest wspaniała. Nikt nie może temu zaprzeczyć. Ale muszę być znacznie surowszy w stosunku do „Test Of Time". Nie dlatego, że jest to zła gra. Niewłaściwe jest to, że taka niewielka w zasadzie modyfikacja ma cenę całkowicie nowego produktu. Gdyby kosztowała połowę tego, co teraz, zasłużyłaby na ocenę zbliżającą się lub nawet lekko przekraczającą 90 procent.

„Civ" nadal pozostaje ogromnie wciągającą przygodą, ale przy tych kosztach, „Test Of Time" srodze rozczarowuje.

STEVE OWEN

■ **Za:** Kolejna „Cywilizacja", coś dla lubiących strategie turowe.

■ **Przeciw:** Dosyć powolna, nieco niedopracowana, wtórna i nieekscytująca.

Nieco zmęczona i zbyt droga „Civ II", oferująca niewiele więcej niż kilka modyfikacji.

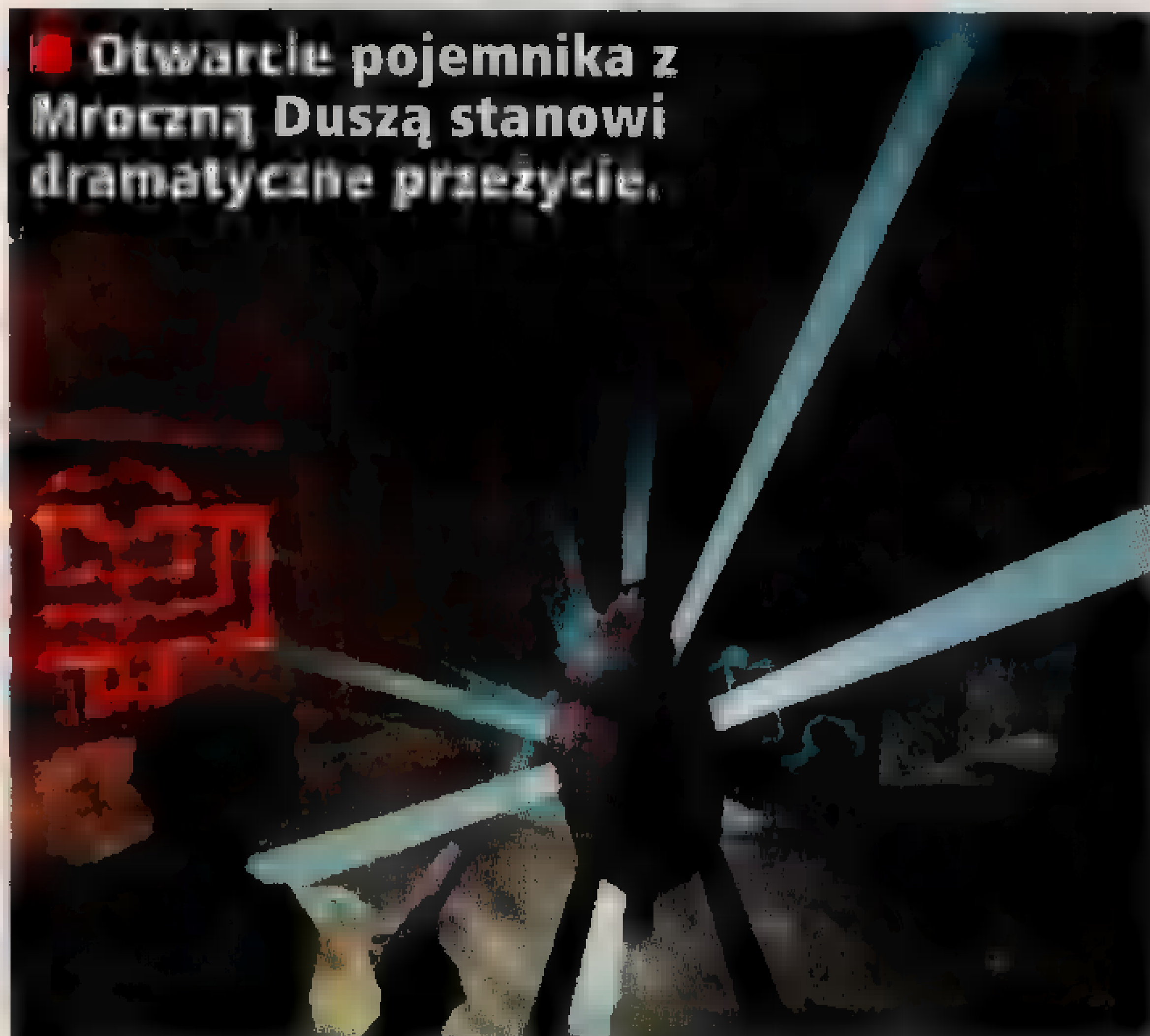
WERDYKT

79%

ALTERNATYWNE ■ Alpha Centauri **85%** ■ Civilization: CTP **91%**

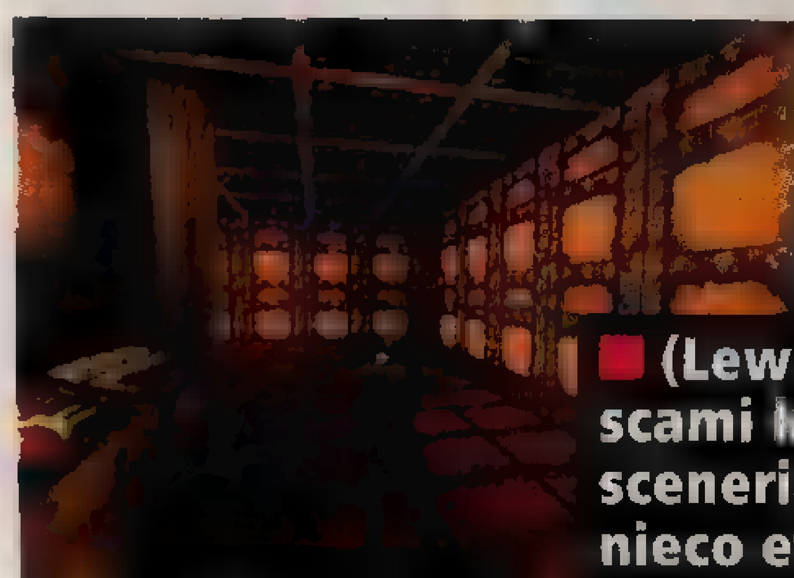
SHADOWMAN

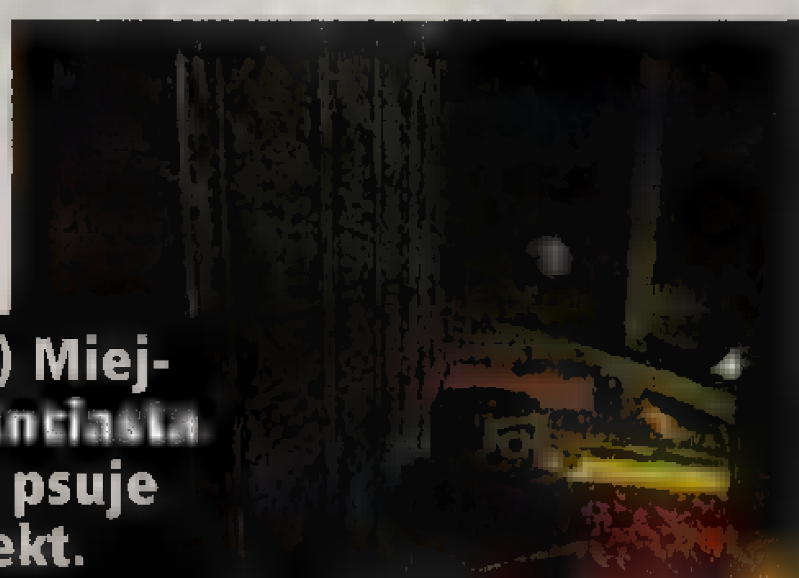
Czy to zabawa w klimacie horroru czy też po prostu okropna gra? A może coś pośredniego?


Otwarcie pojemnika z Mroczną Duszą stanowi dramatyczne przeżycie.




Samozapłon jest niezwykle popularny w pewnych kręgach.




(Lewo) Miejscami kanciasta sceneria psuje nieco efekt.

- Wydawca: **Acclaim**
- Producent: **Acclaim**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**
- Strona WWW: **www.acclaim.com**
- Wymagania: **P166, 16MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

I nagle doznałem olśnienia. „Shadowman" to w takim samym stopniu produkt komercjalizmu końca lat 90., jak na przykład Matrix. Charakteryzuje się wysublimowaną estetyką, włączając w to tło mitologiczne bardziej spójne i złożone niż w przypadku większości religii. Oferuje pełną listę rzeczy (Szatan, wyjątkowa mroczność, seryjni zabójcy), które wywołują u dzieciaków okrzyki zachwytu. A jednak pomimo kilku ślicznych akcentów, daje zbyt mało satysfakcji. Innymi słowy dostarcza materiału dla pism zajmujących się stylem życia, ale zbyt mało dla nas, zajmujących się wyłącznie grami.

Nie zrozumcie mnie źle. Jest to najlepsza zręcznościówka 3D, w jaką miałem okazję grać od czasów „Tomb Raidera 2". Ale świadczy to jedynie o stanie, w jakim znalazł się cały gatunek. No cóż, jest solidnie zrobiona, wciągająca i tak dalej... brak jej tylko głębi. Gracz wciela się w postać Mike'a LeRoi, 32-letniego studenta, który z powodów zbyt skomplikowanych, aby móc je do-

PATRZ JAK SIĘ RUSZAM

„Shadowman" jest modelowym przykładem głównego bohatera gier zręcznościowych, z wdziękiem wykonując skoki, fikając koziołki i robiąc przewroty tak bardzo spopularyzowane przez Croft. Potrafi jednak również coś, co należy tylko do niego: odjazdowe chodzenie do tyłu przy wspaniałej pracy bioder.





WALKA O DUSZE

Głównym celem gry jest zbieranie i pochłanianie Mrocznych Dusz. Jest to jedyny sposób na pokonanie głównego przeciwnika, który planuje umieszczenie nieśmiertelnych dusz w ciałach nowych nosicieli, czyniąc z nich emisariuszy zła. W miarę zbierania kolejnych Mrocznych Dusz, rosną moce voodoo naszego bohatera, co umożliwia otwieranie niedostępnych dotąd przejść oraz zwiększa siłę ognia Shadowguna. Szczególnie miły dla oka jest widok coraz intensywniejszego błękitnego ognia wylewającego się z oczu Shadowmana w miarę jak rośnie jego moc. Niesamowite.





CZAS PODERŻNĄĆ KURZE GARDŁO

Życie Nieżywego Bohatera byłoby nieciekawe, gdyby nie chował w zanadrzu kilku sprytnych sztuczek voodoo, którymi można zaimponować w towarzystwie. Oto kilka z nich...



GAD: Zestaw mocnych tatuaży, które chronią przed ogniem. Ten tutaj w sam raz nadaje się do pokonywania ognistych i gorących przeszkód oraz zabawy fajerwerkami.



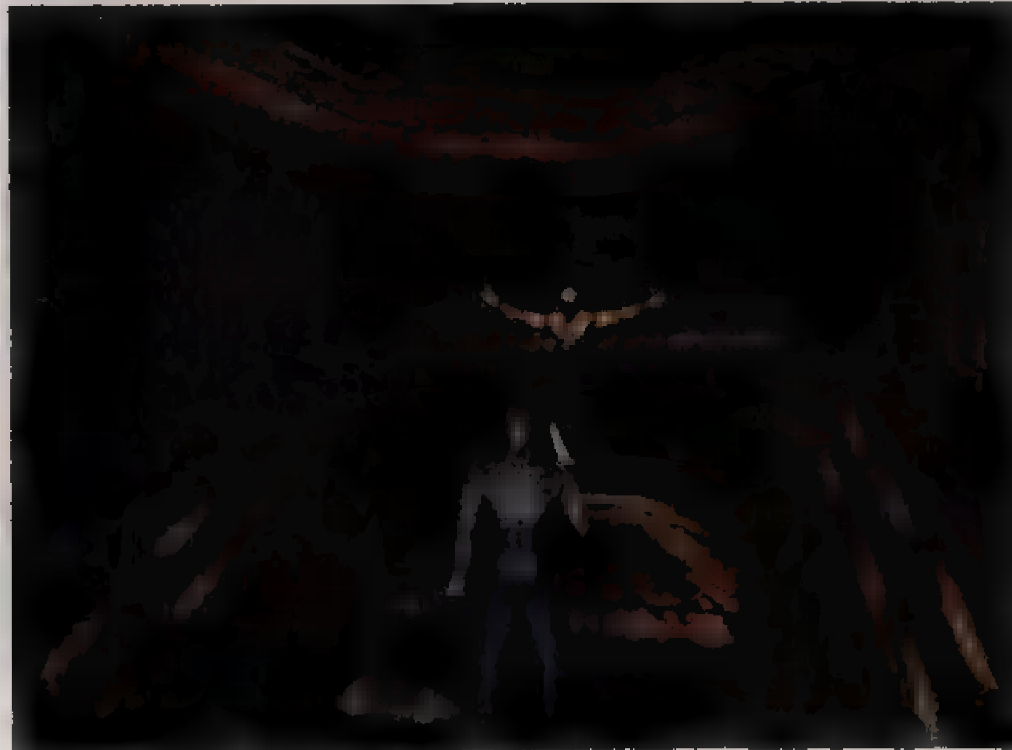
FLAMBEAU: Służy do oświetlania ciemnych miejsc i potrafi przepalić się przez niektóre bariery. Podobieństwo do płonących lodów jest czysto przypadkowe.

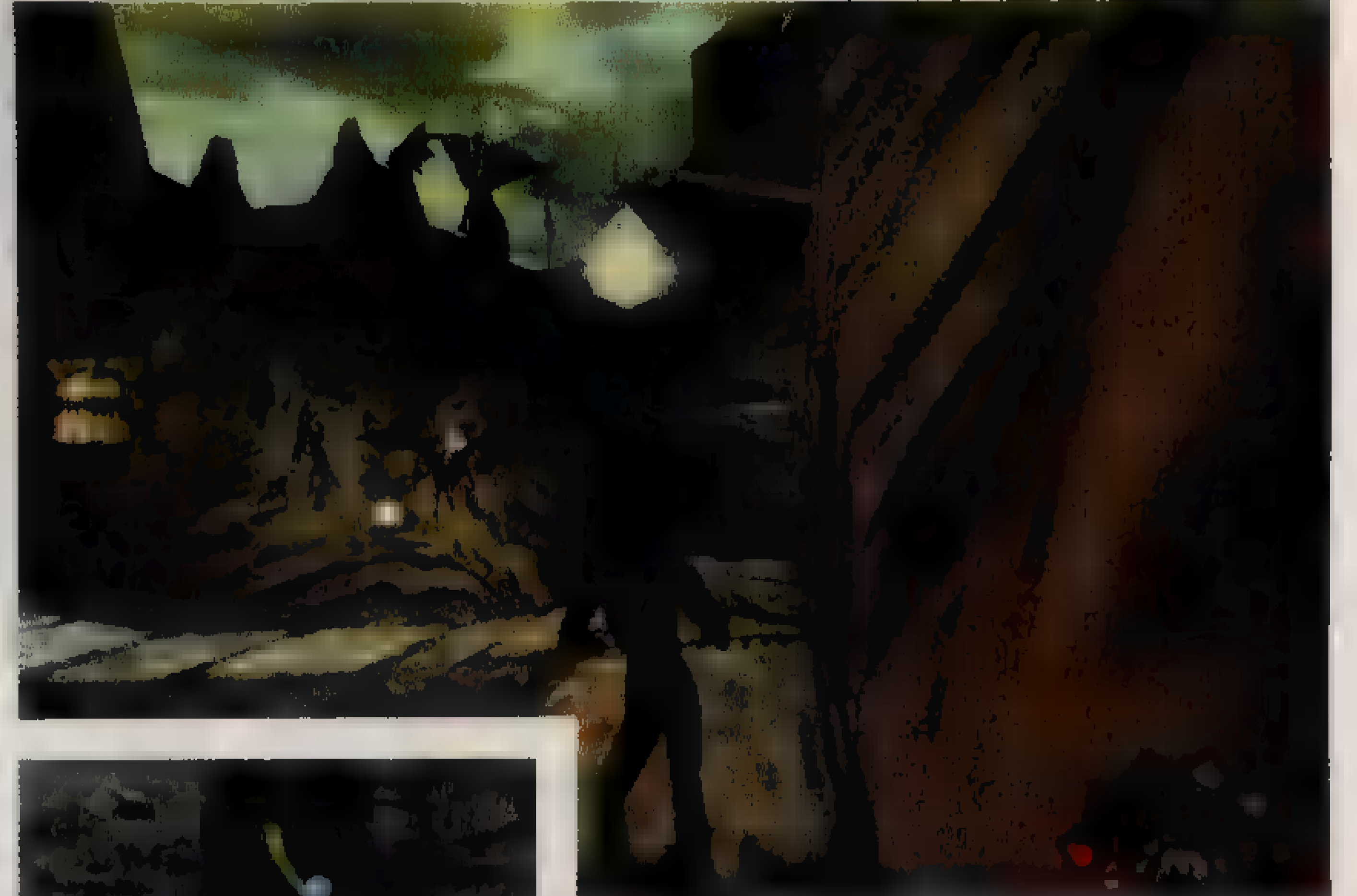


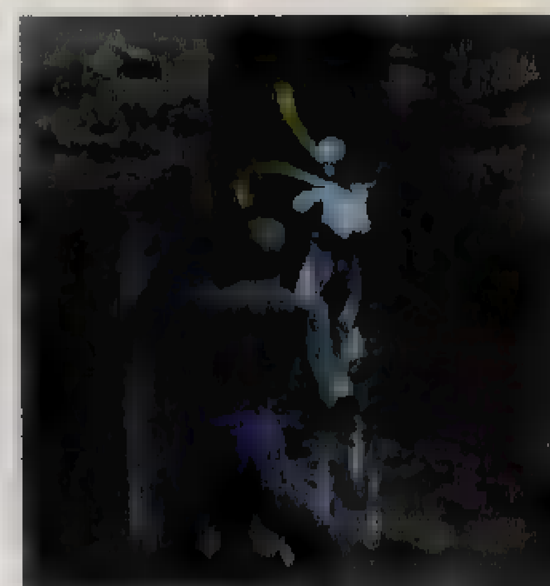
BATON: Nie ma nic wspólnego z orkiestrą żywych trupów. Jedna z mniej skomplikowanych broni, pozwalająca na skoncentrowanie magicznej energii w język ognia spalający przeciwników.



Jakość tekstur jest zmienna.







(Lewo) Proszę pań! (Dół) W prawdziwym świecie Mike nosi koszulę, która chroni go przed chłodem.



statecznie obszernie przedstawić, prowadzi podwójne życie jako Shadowman (uproszczona wersja dla dzieci brzmi: chłopiec spotyka voodoo; voodoo zabija rodzinę chłopca; chłopiec wpada w złość; voodoo umieszcza w piersi chłopca artefakt; chłopiec zamienia się w Super Zombie). Koncentrując się na należącym do swojego martwego brata pluszowym misiu, Mike potrafi przenosić się z realnego świata znanego jako Lifeside (strona życia) do świata Deadside (strona śmierci) - będącego ponadnaturalnym odzwierciedleniem świata realnego i miejscem pobytu dusz zmarłych. Mike jest stosunkowo podatny na życiowe katastrofy - może się utopić, złamać nogę czy też umrzeć po postrzale. Kiedy jednak przenosi się do drugiego świata, przemienia się w Shadowmana,

„Walka jest zbyt mechaniczna."

który potrafi poradzić sobie w każdej sytuacji, a jednocześnie posiada złowrogie i wzbudzające podziw moce voodoo.

Większość gry osadzona jest w makabrycznym piekle Deadside, którego spływające krwią rzeki i pojękujące dusze sprawiają, że znane z „Requiem" Inferno wygląda jak piknik na słonecznej polanie. Tutaj rządzi Shadowman! I dobrze, gdyż jest o wiele bardziej fascynującym z dwóch wcieleń bohatera. Głównie dzieje się tak za sprawą uzbrojenia, składającego się z gadżetów, które każdego miłośnika militariów mogą wprowadzić w stan ekstazy.

Jednak przeżycie w tym świecie nie jest zbyt trudne. Przez pierwsze trzy godziny gry walka jest stosunkowo nudna, gdyż główną strategią przeciwników jest atakowanie w kupie. Sprawy przybierają bardziej interesujący obrót po dotarciu do gotyckiego Asylum, gdzie sanitariusze o świńskich twarzach wyposażeni są w shotguny. Ogólnie jednak walka jest zbyt mechaniczna - seria, unik, seria. W porównaniu z tym, co dzieje się na przykład w „Soul Reaverze", nieco rozczarowuje.

Największą jednak wadą gry jest jej struktura. Pomysł polega na tym, że w miarę zdobywania nowych umiejętności, nasz bohater wraca w odwiedzone już miejsca, aby odkryć sekrety, które były dotąd niedostępne. Na przykład, po zdobyciu Gada (patrz ramka) możliwe staje się przesunięcie płonących cegłówek. Ideą autorów było zapewne stworzenie nielinearnego świata, który można dowolnie badać. I prawdę mówiąc udało im się. Jednocześnie jednak zmusza nas to, przy pokonywaniu jakiegoś poziomu po raz pierwszy, do poświęcania ogromnej ilości czasu na sprawdzanie, czy jakaś czynność jest możliwa do wykonania. Najczęściej okazuje się, że nie. Poza tym, za każdym razem, kiedy znajdziemy jakiś przedmiot, musimy mozolnie szukać miejsca, gdzie można go użyć. A ponieważ potwory odradzają się, znowu trzeba brać udział w niezbyt ekscytujących potyczkach. Te sztuczki mają na celu wywołanie wrażenia, że gra jest bardzo rozbudowana - od razu jednak widać, że to iluzja.

Prawdziwie innowacyjnym elementem gry jest sposób korzystania przez Mike'a z uzbrojenia. Ponieważ jest oburęczny, więc mamy przyciski uaktywniające prawą i lewą rękę. Dzięki temu możemy jednocześnie posługiwać się dwoma giwerami lub zwisać z jakiejś półki skalnej na jednej ręce, a drugą kosić przeciwników.

„Shadowman" jest typowym zręcznościowym horrorem, dopracowanym, ale nie pozbawionym sporych usterek. Nawet cytat z Sylvi Plath w podręczniku nie uratują go przed najgorszym losem: potępieniem poprzez średnio entuzjastyczne przyjęcie. **KIERON GILLEN**

Za: Nastrojowa zręcznościówka, odjazdowo wyglądająca. W zasadzie dobra.

Przeciw: Nie jest rewolucyjna. Nieodpowiednia dla dzieci.

Dużo stylu pozbawionego treści. Mógł być o wiele lepszy.

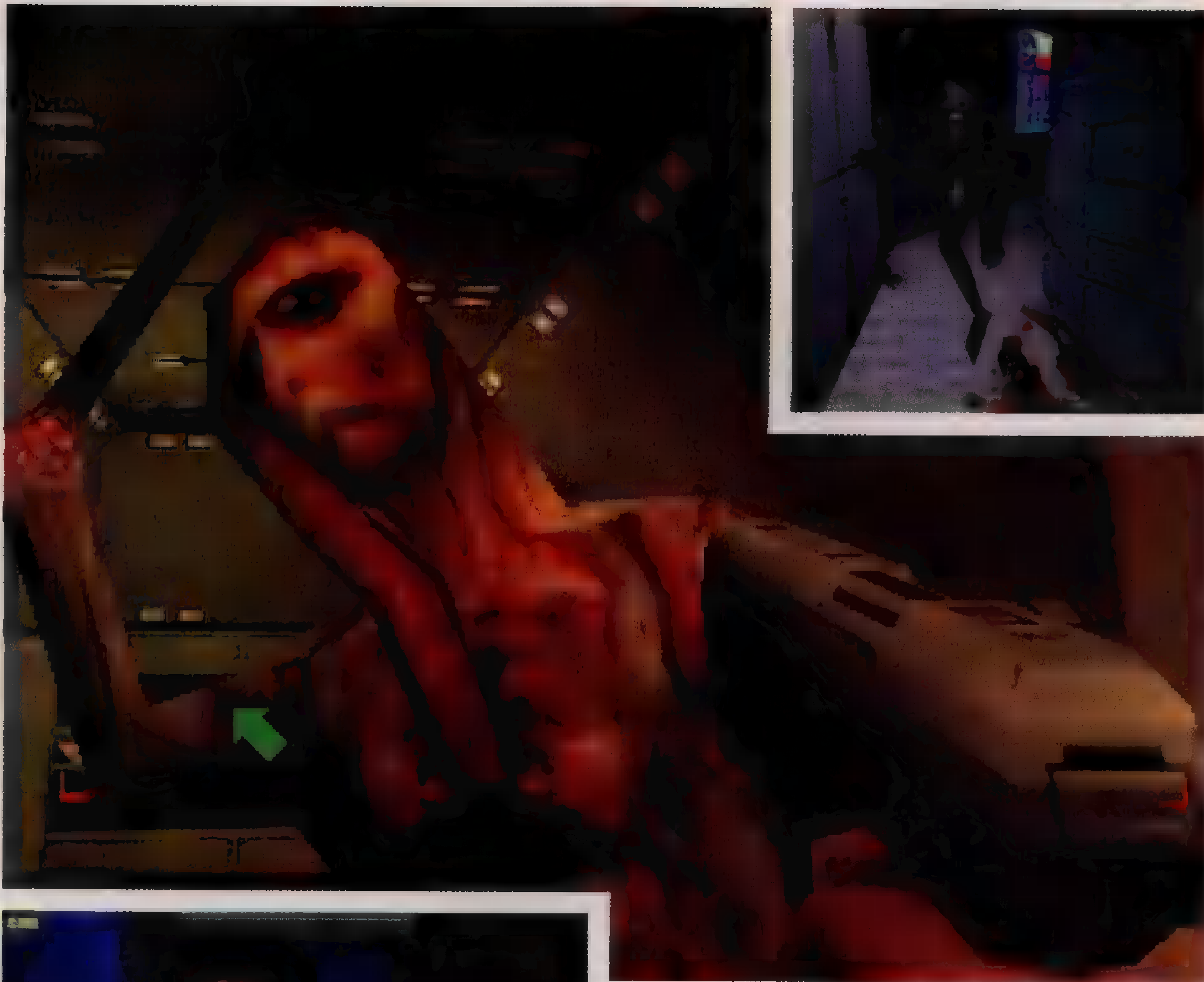
WERDYKT 70%

ALTERNATYWNE Outcast **90%** | Tomb Raider 2: TGM **90%**

SYSTEM SHOCK 2

Ci, którzy znają „System Shock" oczekiwali cudu i triumfalnego wejścia na rynek z fanfarami i eksplodującymi fajerwerkami. Cudu nie doczekali, ale może mimo wszystko twórcy „SS2" zasłużyli sobie na pomnik zwycięzcy.

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Looking Glass**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **IPS**
- Strona WWW: **www.lglass.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, D3D**



To się jeszcze okaże, ale pomników w alei zasłużonych może być ograniczona ilość. Gracze przyznają tylko jedno pierwsze miejsce w danej kategorii, a za budulec do szlachetnych laurów nierzadko służą im wybujałe aspiracje firm, którym się nie powiodło.

Początek akcji, w porównaniu z Szokująco szumnym tytułem, zaczyna się zupełnie niewinnie. Jako młody i świetnie zapowiadający się, przykładny obywatel podejmujesz chyba nie w pełni świadomą decyzję o wstąpieniu do armii. Zaczynasz trening i już po Tobie. Za Twymi plecami zatrzasnęły się drzwi - stąd nie ma odwrotu. Trening podstawowy, obsługa broni, elektronicznych wytrychów czy korzystania z ukrytych możliwości ludzkiego umysłu, to tylko niektóre z umiejętności, które musisz sobie przyswoić. Po czterech latach harówy czeka na Ciebie nagroda. Spotkało Cię ogromne wyróżnienie - weźmiesz udział w misji Von Brauna, ultranowoczesnego statku badawczego wybudowanego przez megakorporację TriOptimum. Wsiadasz na prom i lecisz, by zaokrętować się na UNN Rickenbacker - wojskowy moduł międzygwiezdnego krążownika. Z samego rejsu pamiętasz niewiele, ot tylko jakieś fragmenty, jak z koszmarnego snu. Budzisz się z hibernacyjnej śpiączki i ...



Minkę ma jakąś taką idiotyczną...

Zwrot akcji następuje błyskawicznie. To prawdziwy „System Shock". Mroczny klimat zrujnowanego wnętrza Von Brauna, niesamowita atmosfera zagrożenia, flashbacki i ta niepokojąca pustka w głowie. Wszechobecny, kobiecy głos ostrzega przed niebezpieczeństwem i służy dobrą radą, a może to właśnie on, a raczej jego właściciel(-ka) jest częściowo przyczyną tragedii, która się tu rozegrała?

Fabuła, choć liniowa, nie razi. Niemożność pominięcia kolejności wykonywania pewnych zadań, wynagrodzono nam różnorodnością przeszkód czekających na naszej drodze do celu. Dzięki temu zapominamy o tym, że stale ktoś prowadzi nas za rączkę.

Sama historia jest, uwierzcie mi na słowo, całkiem sensowna i naprawdę wciągająca. Subquesty zlecane nam za pośrednictwem elektronicznej poczty głosowej wcale nie są wydumane i bezpośrednio wiążą się z aktualną sytuacją. Znalezienie sposobu na otwarcie zamkniętych drzwi, które blokują nam drogę do terminala zarządzającego windami, leży w naszym jak najlepiej pojętym interesie. Są one jedynym sposobem na przejście do wyższych poziomów. Uroda tej historii po części bierze się z naszej nieświadomości. Dopiero na samym końcu dowiadujemy się, co tu się tak naprawdę wydarzyło. Wszystko ma tu swoje logiczne wyjaśnienie, a pojedyncze elementy składowe całkiem zgrabnie powiązane są w zwartą całość. Prędzej czy później i Wy poznacie, dlaczego niewielkie małpy, kiedy atakują, używają



WSTĄP DO NAVY

Najlepiej grało mi się nie przypakowanym Marines'em, ani tajemniczym panem Psi, ale najzwyklejszym, niepozornym technikiem z Navy. Ma wszystko, czego Ci do szczęścia potrzeba - posiada wiedzę. Tak tak, dobrze widzicie, naprawdę to napisałem. Wiedza w tej grze potrafi czynić cuda. Dotyczy to zwłaszcza wszechpotężnego hackingu.

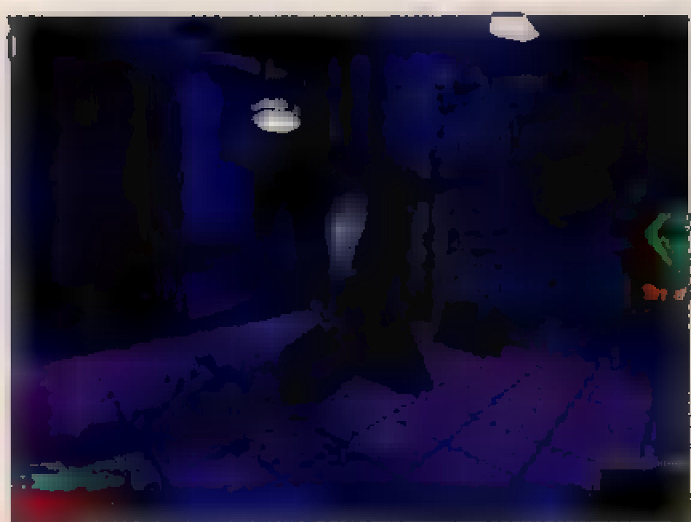
HACKING - shackować można prawie wszystko, począwszy od najprostszych elektronicznych zamków u drzwi, a skończywszy na skomplikowanych systemach bezpieczeństwa (łącznie z wieżyczkami strzelniczymi).

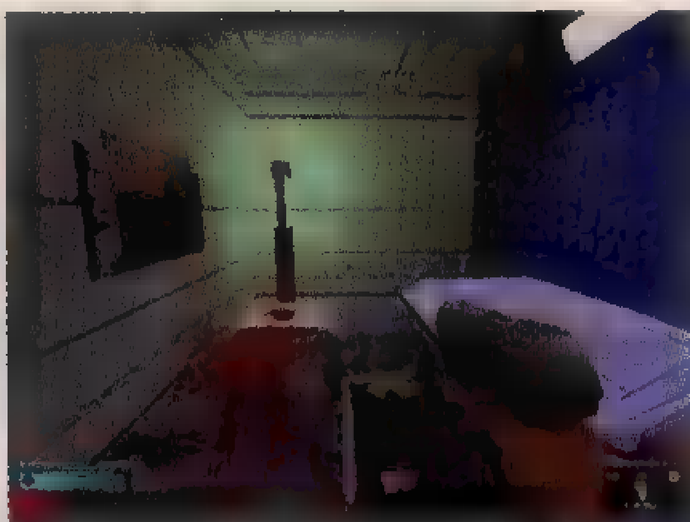
MAINTENANCE - pozwoli Ci na utrzymanie broni w idealnym stanie.

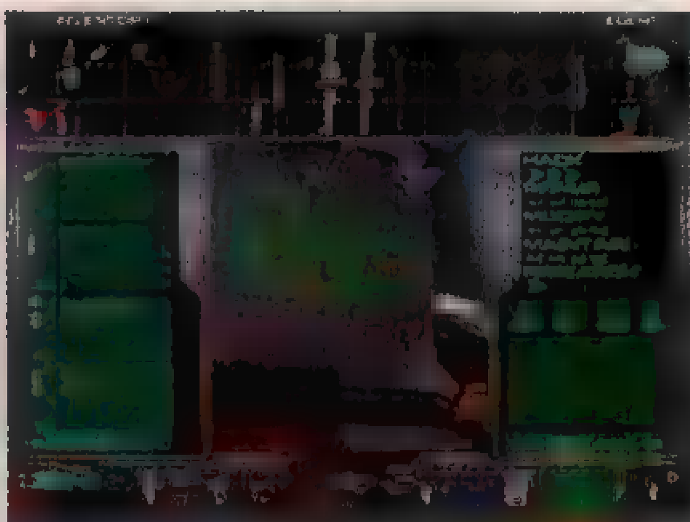
REPAIR - przyda się przy likwidacji zacięć i wszelkich naprawach.

RESEARCH - pozwala analizować i odkrywać przeznaczenie bądź też jedynie naturę znajdowanych artefaktów.

Wstąpcie do NAVY! Intensywny trening fizyczny, połączony z gimnastyką umysłu doskonale przygotuje Was na spotkanie z nieznanym!









ZOSTAŁEŚ WYKRYTY!

Jeżeli kiedykolwiek zostaniesz wykryty, uaktywni się alarm. Wtedy nie pozostanie Ci nic innego, jak tylko znaleźć jakiś kąt, stanąć plecami do ściany przeładować i pruć ile wlezie w schodzące się zewsząd mutanty. Unikaj uaktywniania systemów bezpieczeństwa, 40 sekund to naprawdę dużo, a nasz pistolet niestety nie będzie strzelać w nieskończoność.

psionicznych mocy, a trupy przeciwników znikają z korytarzy.

System awansu w grze jest bardzo zmyślnie skonstruowany. Zamiast znanych nam z klasycznych RPG-ów Punktów Doświadczenia, otrzymujemy chipy, jedną z dwóch obowiązujących tu walut. Kupić za nie możemy elektroniczne rozszerzenia umiejętności i ultranowoczesne dopalacze muskułów. Krzemowe pieniądze dostajemy po ukończeniu jakiejś misji albo znajdujemy je w trakcie jej wykonywania. Moim skromnym zdaniem brak tu jedynie przeniesienia celności i sprawności fizycznej, wynikłego z doświadczeń wyniesionych z licznych starć z mutantami.

Odwiedzane przez nas lokacje nie są co prawda cudem współczesnej grafiki komputerowej i dokładnością nie przebijają tych znanych nam z „Half-Life'a", ale atmosfera, jaką tworzą, nie da się z niczym porównać. Z podobnym klimatem mieliśmy do czynienia w „Aliens vs Predator", ale tam ciągłe zagrożenie zniechęcało do dalszej gry. Tu jest ono jak najbardziej inspirujące. Ciemne korytarze, walące się z sufitu konstrukcje, to tylko drobna cząstka tego, co czeka na Ciebie w zakamarkach Von Brauna. Podłogi i ściany zalane są krwią. Leżące w przejściach ludzkie zwłoki, ulatniająca się tu i ówdzie (nawiasem mówiąc doskonale realistyczna) para i wszechobecny półmrok, ani na chwilę nie pozwalają odpocząć Twoim napiętym nerwom. Gra ta udowodniła nam także, że poszczególne pomieszczenia wcale nie muszą być bezbarwne. Tu każda sala ma własny charakter i w większości wypadków już po samym wyglądzie jesteśmy w stanie stwierdzić, jakie było jej przeznaczenie. Jeżeli jednak i to nie wystarczy i mimo wszystko ktoś zabłądzi, z pomocą przyjdzie mu poręczna mapa z zaznaczonymi co ważniejszymi urządzeniami danego levelu.

Postacie nie są niestety najmocniejszą stroną tej gry i rzeczywiście rażą niestarannością wykonania. Ale cóż, jeszcze raz potwierdza się stara prawda, że nie można mieć wszystkiego.

Stale towarzyszącą nam aurę niebezpieczeństwa potęguje poprawna, acz niestety niezbyt porywająca muzyka. Zmienia się ona zależnie od miejsca, w którym się znajdujemy. Ostrzeże nas o bliskości mutantów czy też komputerowo sterowanych wieżyczek strzelniczych. Dźwięki, które zaimplementowano w grze nadrabiają punkty stracone w konfrontacji z muzyką. Odgłosy strzałów, ryki atakowanych potworów, krzyki mordowanej załogi, a przede wszystkim listy i inne przekazy głosowe na równi z grafiką składają się na sukces tej wspaniałej produkcji.

Interfejs użytkownika jest bardzo rozbudowany. Wszystkie jego funkcje kryją się pod przynajmniej połową przycisków naszej umęczonej klawiatury. Zapamiętać ich nie sposób, ale nie ma się czego obawiać. Nauka odbywa się bezboleśnie już w trakcie samej rozgrywki, a poza tym, kto tak naprawdę wykorzystuje wszystkie możliwości programowania klawiatury, skoro większość komend można wydać myszą.

Jeśli spodziewaliście się doomopodobnej strzelanki, czy hardcoore'owego RPG-a, to z pewnością nie powinniście sięgać po ten tytuł. Prawda jak zwykle leży pośrodku. Jest tu zbyt wiele elementów znanych nam z rasowego rolepleja, by miłośnicy bezmyślnej rzezi byli zachwyceni. Tu trzeba planować! Kupimy chip z siłą, to nie starczy nam chipów na hacking, nie zbadamy też przeznaczenia tajemniczych, będących w naszym posiadaniu przedmiotów, ani nie ulepszymy, czy co gorsza nie będziemy potrafili naprawić psującej się czasem broni. To gra pełna wyborów, drobiazgowej troski o wyposażenie i współczynniki naszego herosa.

Nieważne jednak czy jest to RPG, strzelanka, horror, czy też hybryda tych gatunków. Grunt, że gra jest poprawnie wykonana, posiada porywającą fabułę i mroczną, trzymającą w napięciu atmosferę! **SEEKER**



JAK PRZETRWAĆ...

Pierwsza zasada przetrwania na statku kosmicznym pełnym mutantów: zawsze, obojętnie co robisz, trzymaj palec na spuście. Nieważne jak głęboko zabrniesz w przepastne kieszenie swego kombinezonu, zasłuchasz w dopiero co otrzymaną wiadomość czy też zaczytasz się w mapie - stale powinieneś trzymać broń gotową do strzału. W każdej chwili możesz zostać zaatakowany. Wciśnij wtedy TAB lub przycisk myszy i rozwal napastnika, potem spokojnie znów możesz wrócić do przerwanej lektury.

Za: Wspaniały klimat. Wciągająca fabułę.

Przeciw: Brak polskiej wersji językowej, Kanciaste potwory.

Czekałeś na grę osadzoną w klimacie Cyberpunka? Spodobał Ci się Matrix? To zagraj w „System Shock 2".

WERDYKT 92%

ALTERNATYWNE: Aliens vs Predator **90%** | Sin **86%**

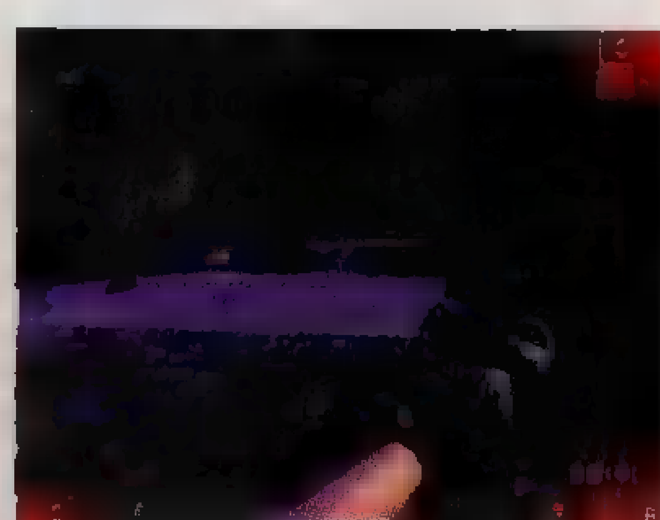
UNREAL TOURNAMENT

Jeden czy wielu graczy? Zespół Epic w końcu rozwiązał tę odwieczną wątpliwość i odkrył, że tak naprawdę, to nie sprawia to żadnej różnicy.











(Powyżej) Będziesz z nimi walczyć na plażach...



(Po lewej) Swoje z trudem zdobyte zwycięstwa przypomnij sobie w tym ogromnym wirtualnym pokoju trofeów.



Kamera rusza w bezszelestną podróż przez podziemny parking, wzbijając się potem w neonowej poświacie futurystycznego, choć trochę rozpadającego się organizmu miejskiego. Wkraczamy do bezdusznego cielska drapacza chmur, siedziby złowrogiej korporacji popierającej walkę „bez żadnych zahamowań". Słyszymy, że „Minęło pięćdziesiąt lat od rozpoczęcia walki o przeżycie. Nadszedł czas, byś dowiódł, że jesteś najlepszy..."

Tak zaczyna się imponujące intro do „Unreal Tournament", ale jaka jest reszta gry? Przedwcześnie odepchnięta jako cyniczna pretendentka do tronu „Quake III", „Unreal Tournament" zawsze musiała walczyć o uznanie wśród graczy. A oni zaczynali nienawidzić jej ospałą internetową naturę. Podczas gdy zespół Epic łatał „Unreal", doprowadzając ją do pełni zdrowia, „Quake II" mocno usadowiła się na pozycji ulubionej gry fanów rozrywania na strzępy. A i „Half-Life" oraz „Team Fortress Classic" również zyskały dobrą opinię...

- Wydawca: **GT Interactive**
- Producent: **Epic**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **unreal.gtgames.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM**

Tak więc Epic przegrała pierwszą rundę multi-player, ale udało jej się uczynić rozgrywkę zespołową w „Tournament" pod każdym względem równie wciągającą i pełną atmosfery, jak tryb na pojedynczego gracza w pierwszej grze. Choć niezupełnie 50 lat minęło od rozpoczęcia walki o przeżycie (spróbujcie zabrać zero z tej liczby), to nadszedł czas, aby dowieść, kto jest najlepszy. Najbliższe kilka miesięcy powinno zadecydować, która, z trzech wielkich, skupiających się na rozgrywkach multi-player konkurentek zapanuje na tym polu w Internecie.

Wygląda na to, że Epic ma w ręku wszystkie atuty. Wersje testowe „Quake III Arena" spotkały się z mieszanym odzewem, natomiast premiera „Team Fortress 2" z Valve została przesunięta najwcześniej na wiosnę roku 2000. Ale prawdziwą frustrację wśród konkurentów Epic musi budzić to, że „Tournament" jest aż tak dobra. To wspaniale zaprojektowana, szybka i bardzo atrakcyjna gra, którą aż do

GOTOWI DO ROZRÓBY...

Pomimo obaw jej przeciwników, „Unreal Tournament" nie koncentruje się jedynie na internetowej rozgrywce o przeżycie. Dzięki zawsze gotowym do działania legionom agresywnych botów oraz bogactwu rozmaitych typów rozgrywki, jest tu wiele zabawy nawet dla zespołów o niepełnej obsadzie. A kiedy już ją ukończycie, to spróbujcie podnieść poziom zręczności sztucznej inteligencji, aby mieć naprawdę twardy orzech do zgryzienia.



DEATHMATCH Standardowa orgia zabijania dla każdego, w której osiągnięcie limitu rozwaleń, ustalonego dla każdego z poziomów, odblokowuje poziom następny. Poziom elementarny uczy nas podstaw, natomiast następujące po nim 13 map jest innowacyjnych i dobrze zaprojektowanych. Trzeba jednak dodać, że są one nieco zbyt wystylizowane i pogmatwane, aby angażować nas natychmiast.



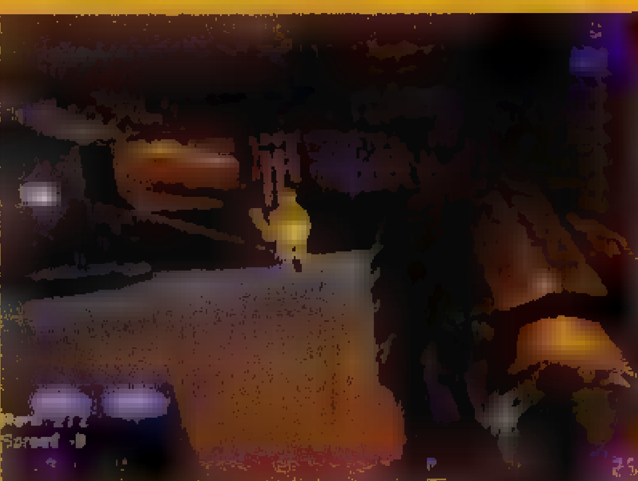
CAPTURE THE FLAG Tryb Capture The Flag w „Unreal Tournament" pozwala nam, wraz z zespołem kumpli lub bardzo sprawnych botów, wypróbować nasze umiejętności wykradania chorągiewek przeciwko równie licznemu zespołowi przeciwników. Grając jako niebiescy lub czerwoni musimy znaleźć, ukraść i przenieść do naszej własnej bazy flagę wroga, co jest doskonałą zabawą.



DOMINATION Tak jak w rozgrywce w kontrolowanie terytoriów w „Team Fortress Classic", kluczem do zwycięstwa w Domination jest dotknięcie trzech znaczników, w ten sposób przełączając je na barwy naszego zespołu. Punkty otrzymujemy za każdą sekundę, w której znaczniki wyświetlają nasz kolor, a pierwszy zespół, który osiągnie wyznaczoną liczbę punktów, wygrywa grę. To naprawdę trudne.



ASSAULT Występuje tu sześć najbardziej pomysłowych i atrakcyjnych map, jakie kiedykolwiek pojawiły się w rozgrywkach multiplayer. W trybie Assault wraz ze swym zespołem szturmujemy budynek lub pojazd w próbie osiągnięcia określonego celu, w jak najkrótszym czasie. Kiedy wspomniany cel zostanie osiągnięty, to role się odwracają i teraz to my musimy bronić tej pozycji.



CHALLENGE Ostatnia z możliwych do odblokowania funkcji. Challenge jest odmianą standardowej rozgrywki deathmatch. Dostępny jest wyłącznie jeden rodzaj broni (Shock Rifle), a jedno trafienie natychmiast zabija. Czteropoziomowy zestaw wydaje się nieco ubogi, chociaż końcowa bitwa - przeciwko robotowi Xan jest trudna. Trzeba tu dodać, że nasz redakcyjny mistrz zdołał wygrać 15 do zera.

rozpuku napchano nowymi funkcjami i dano najlepszą z dotychczasowych sztucznych inteligencji w tym gatunku.

Dla graczy podłączonych do Internetu, potencjał „Tournament" jest wielki. Dzięki doskonałemu, logicznemu zaprojektowaniu, nawigowanie odgadującym nasze myśli interfejsem jest prawdziwą przyjemnością, a od najbliższego serwera gier dzielą nas dosłownie dwa kliknięcia myszą. Dzięki swej perfekcyjnej naturze, akcja w „Unreal Tournament" jest szybka, gwałtowna I (jeśli się wskoczy do już toczącej się rozgrywki) ewentualnie dezorientująca. Kiedy do uzupełnienia liczebności zostają wykorzystane boty, to można sobie darować możliwość odróżnienia ich od ludzkich sprzymierzeńców czy przeciwników. Tyle mają do powiedzenia - poprzez rozwijalne okno dialogowe - na temat swego położenia i otoczenia, że

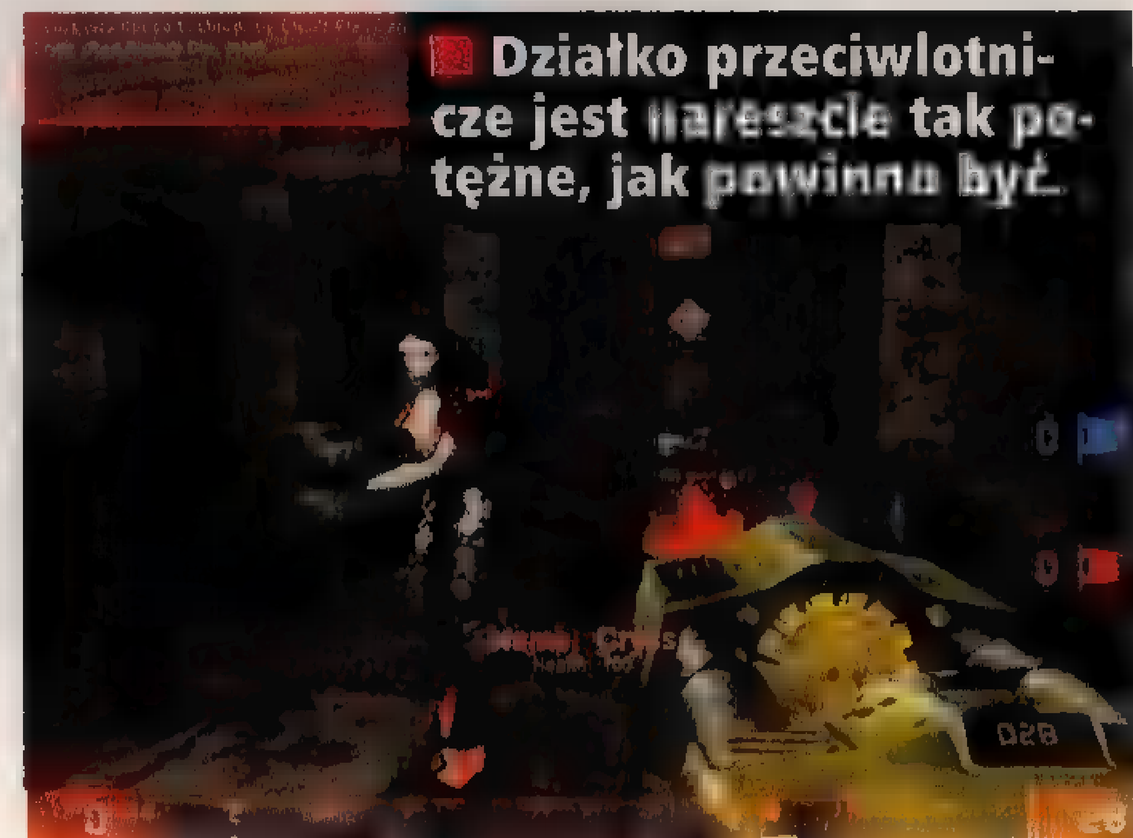
„Najfajniejsza z dotychczasowych AI botów, jakimi obdarzono strzelanki FPP."

można się poczuć przytłoczonym przez ciągłą paplaninę radiową sztucznych inteligencji. Klną one swych wrogów, wrzeszczą o wsparcie lub objawiają swe najnowsze sukcesy.

W obliczu przeważających sił wroga, kiedy zostaną wyrżnięci jego towarzysze, pojedyncze boty podwijają ogony pod siebie i zwiewają w wirtualnym przerażeniu. Używają nowego, teleportującego pistoletu translokacyjnego do tworzenia pomysłowych skrótów przez całe poziomy, a najbardziej przerażające jest to, że faktycznie uczą się naszego stylu grania. Zwolennicy walk pozycyjnych niech się boją - zbyt długie przebywanie w jednym miejscu przyciąga całe stada botów, zasypujących gradem pocisków naszą przemyślnie wybraną kryjówkę.

Jednak pomimo nieubłaganego tempa rozgrywek w „Tournament", trzeba tu również pomyśleć o strategii. Pozostawienie naszych botów na pastwę ich własnych pomysłów ofensywnych może zaowocować przypadkowym zwycięstwem, ale sukces długofalowy wymaga jednak myślenia taktycznego. Rozkazy mogą być wydawane w biegu, poprzez ich wybranie z systemu menu, który zawiera wszystko - od strategii ogólnych (zdobyć ich flagę; utrzymać tę pozycję; osłaniać mnie) aż po informacje osobiste (trafili mnie; mam flagę; odpadam). Można nawet wybierać gesty, włącznie ze szczególnie obrazowym pchnięciem biodrami do przodu oraz tańcami zwycięstwa w stylu meczów pierwszoligowych. Jednak ten system jest aż nazbyt wszechstronny - korzystanie z niego w trakcie rozgrywki może zabierać czas, a tym samym źle się skończyć, więc lepiej dać sobie z nim spokój, przypisując polecenia makro do określonych klawiszy.

Ale jeśli interfejs rozgrywki nie całkiem jest taki, jak powinien, to uzbrojenie za to jest niemal bezbłędne. Chociaż wiele z niego po raz pierwszy pojawiło się już w „Unreal", to zostało ono dopracowane i podrasowane. Każdy egzemplarz ma pierwszo- i drugorzędny tryb strzelania oraz, przynajmniej raz w rozgrywce, wszystkie są przydatne w zależności od określonych warunków. W walkach z bliskiej odległości Impact Hammer zapewnia efektywne zabicie pojedynczym trafieniem. Podstawowe pistolety Enforcer można, w celu uzyskania większej szybkostrzelności, podwajać i używać do ostrzału bocznego - w stylu gangsterskim. A ASMD Shock Rifle jest bardziej niż zadowalająca w swym przeraźliwym działaniu w stylu Railgun. Jedynym rozczarowaniem jest GES („Googun") Biorifle, która wydaje się być nie na miejscu wśród arsenału zawierającego ulepszoną Razorjack (zwaną Rozpruwaczem); działko przeciwlotnicze Flak Cannon; strzelający zielonym promieniem pistolet impulsowy (Pulse Gun); Minigun oraz wyrzutnię rakietową (Rocket Launcher). Jednak dwoma prawdziwymi przebojami jest Redeemer (patrz „Lećcie, moje



Działko przeciwlotnicze jest nareszcie tak potężne, jak powinno być.

ŚWIAT JEST ZBYT MAŁY

Kiedy już osiągniemy pełnię zadowolenia, że cały legion botów z „Unreal Tournament" nie ma do nas startu, nadchodzi czas ruszyć na podbój świata. Graficzny interfejs tej gry jest majstersztykiem intuicyjności, co czyni niesamowicie prostym zadaniem przeszukiwanie Internetu. A dzięki jakiemuś przebłyskowi geniuszu projektantów, możemy obejrzeć swoją światową pozycję rankingową za pośrednictwem specjalnej witryny internetowej. Im więcej zabójstw w rozgrywkach na przeżycie uzyskamy, więcej flag zdobędziemy lub zajmiemy baz, tym zdrowiej się prezentujemy - co oznacza, że im lepiej gramy, tym wyżej się wspinamy. Sympatyczne.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Unreal Tournament", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P200, 32 MB RAM, brak karty 3D**



Werdykt: Częste dwusekundowe przerwy oznaczają, że taki zestaw nadaje się tylko dla masochistów.

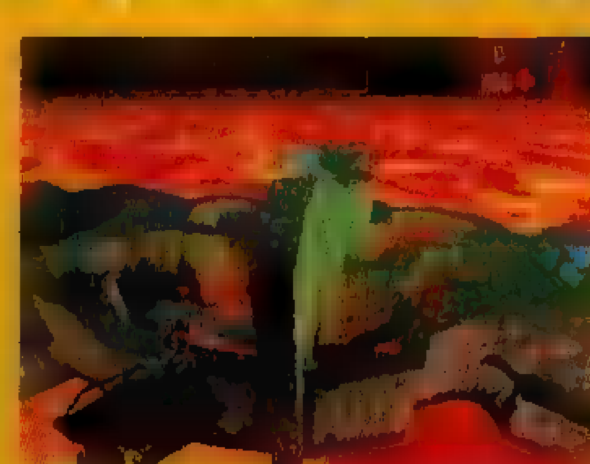
■ Komputer Testowy: **P266, 64 MB RAM, Voodoo 2 (12 MB)**



Werdykt: Przełącz szczegółowość tekstur na „medium", a średnia liczba ramek na sekundę będzie ok. 25. OK!

LEĆCIE, MOJE PIĘKNE

Bardzo rzadko nowa strzelanka w pierwszej osobie wprowadza broń, która przywraca nam wiarę w wyobraźnię twórców gier. Padnijcie więc na twarz, drogie Panie i Panowie, przed przerażającą mocą Redeemer - wyrzutnią naprowadzanych rakiet, która pozwala nam je zarówno wystrzeliwać, jak i naprowadzać. O zgrozo, możemy się też przełączyć na widok, w którym sami stajemy się pociskiem jądrowym, tak długo sterując, aż znajdziemy ofiarę, której można wlecieć pomiędzy pośladki.



■ Redeemer nie nadaje się na każdą z map. Trzeba znaleźć na tyle dużą, aby korzystanie z niej sprawiało radość i dawało przewagę. Lava Giant jest do tego doskonała.



■ Odnajdź Redeemer. (He!) Z powodu jej możliwości destrukcyjnych, każdy chętnie o nią walczy - Ty, Twoi współtowarzysze oraz wrogowie.



■ Ukryj się w bezpiecznym miejscu, aby mieć pewność, że będziesz mieć czas na rozkosz lotu - albo poproś swych współtowarzyszy, aby Cię osłaniali.



■ Wyceluj w powietrze i wystrzel, korzystając z drugorzędnego ataku Redeemer. Upewnij się, że nie celujesz nigdzie w pobliską scenerię, bo sam zginiesz.

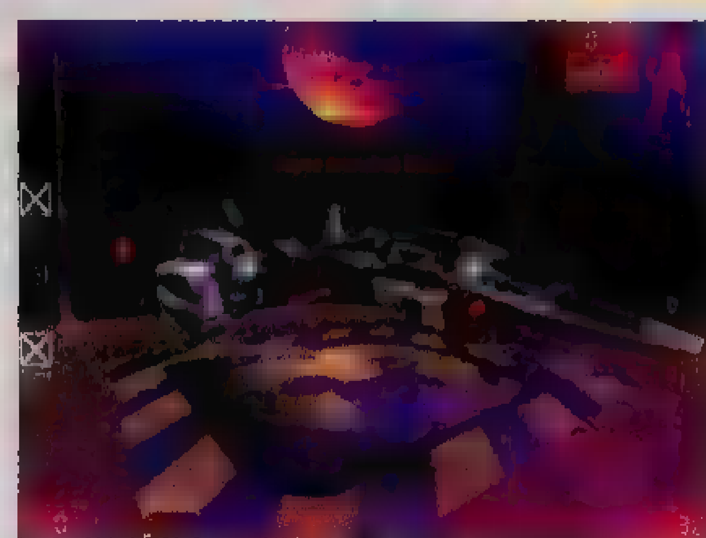


■ Wolny jak ptak. Przez chwilę lataj w kółko, aby przywyknąć do kierowania pociskiem, a potem spróbuj paru sztuczek z przelatywaniem przez jaskinie i tunele.



■ Ten poziom z obniżoną grawitacją jest doskonały do zabijania jednym strzałem.









■ (Po lewej) Przerwy w działaniach wykorzystaj na wydawanie rozkazów.

piękne") i karabin snajperski (Sniper Rifle). Ten ostatni raczy nas ogromnym zakresem powiększeń - to naprawdę dobra zabawa, kiedy się odstrzeliwuje głowy przeciwnikom włażącym do starannie zaplanowanej zasadzki. Zgodnie z ustawieniami turniejowymi, jeden strzał zabija,

„Multi kill! Ultra kill! Monnnnnnnster kill!"

a wielokrotnym zgonom towarzyszy entuzjastyczny „komentator", którego wrzaski „Multi kill!", „Ultra kill!" i „Monnnnnnnster kill!" doprowadzać nas będą do ekstazy.

„Unreal Tournament" jest napakowana takimi bajerami. Gdybyśmy tylko mieli miejsce na omówienie pistoletów automatycznych, które można tu konstruować; naszej możliwości symulowania śmierci; rozległych, unoszących się w przestrzeni aren walki; ośmiu, dobrze oszacowanych poziomów zręczności; map z obniżoną grawitacją; ogromnych skoków umożliwianych przez specjalne buty; poziomu przypominającego początek „Szeregowca Ryana"...

Jeśli ktoś jest nowicjuszem w grach zespołowych, to „Unreal Tournament" jest doskonałym miejscem do rozpoczęcia przygody z nimi. A jeśli ktoś już się na tym zna, to powinien kupić ją bez ociągania. Wybaczcie ten żart słowny, ale Carmack i spółka pewnie teraz quaczą z zazdrości. **MATTHEW PIERCE**

PORZĄDKI W SZAFACH

Znaczącą częścią sukcesu „Unreal Tournament" są jej próby stworzenia wiarygodnej fabuły sci-fi, włącznie z drobiazgowo opracowanymi postaciami i historiami poziomów. Jednak za danie główne trzeba tu uznać osobistą szafkę z nagrodami. Kiedy z powodzeniem ukończymy któreś z punktowanych wydarzeń, to zostajemy nagrodzeni napawającym dumą wypadem do eleganckiego pokoju trofeów, w którym ogromne, ryte w kamieniu piedestały ukazują złote łupy ze zwycięstwa. A oglądanie tej naszej kolekcji można wybrać w dowolnym momencie rozgrywki - doskonała opcja do pochwalenia się przed kumplami.

■ **Za:** Atrakcyjna, innowacyjna, krwawa. Szybka i stabilna w Internecie.

■ **Przeciw:** Zbyt łatwa w singlu, nie skupia się na pojedynczym graczu.

Napakowana funkcjami, szybka i wyrafinowana w oglądaniu, UT ustala nową normę dla gier FPS multi-player.

WERDYKT 92%

ALTERNATYWNE ■ Team Fortress Classic **85%** ■ Quake II **96%**

REZERWOWE PSY

Mam nadzieję, że nowe krakowskie pieski pozostaną na ławce rezerwowych. Na prawdziwym rynku, rządzonym prawami zachodnich producentów trudno będzie znaleźć dla nich miejsce.



- Wydawca: **Nekrosoft**
- Producent: **Nekrosoft**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **89.00**
- Dystrybucja: **IPS**
- Strona WWW: **www.necrosoft.com.pl**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM**

Najnowszy (i jak na razie jedyny) produkt krakowskiej grupy Nekrosoft zdołał już nieźle namieszać w światku rodzimych giercmanów. Jego pojawienie się powinno zmobilizować miejscowy katolicki aktyw i staruszki-dewotki zdolne kamiennym różańcem wyperswadować lokalnemu dystrybutorowi pomysł wydania tej gry. Na moje szczęście stroną „moralno-jajcarską" produktu zajął się szargacz świętości - Hot, więc ja postaram się skupić na części merytorycznej rozgrywki.

„Rezerwowe Psy" mają być rodzimym odpowiednikiem takich hiciorow, jak „Jagged Alliance 2" czy stareńki „SWAT" lub „Sabre Team". Niestety na płaszczyźnie technicznej niezbyt się to im udaje. Rzut izometryczny momentami wydaje się zbyt płaski, co potwierdzają stojące przy krawężnikach auta - zrobione jakby z innej perspektywy. Nieco rachitycznie wyglądają także postacie, choć wśród nich prawdziwym mistrzostwem są... policjanci! Im nie mam nic do zarzucenia. No, może tylko to, że podobnie jak reszta przeciwników rzucają się na nas ławą, w czym przypominają radziecką piechotę. AI to jedna z najsłabszych stron gry, choć na późniejszych etapach widać poprawę w zachowaniu trudniejszych przeciwników. Wielką atrakcją gry jest wspaniały arsenał obejmujący 84 rodzaje uzbrojenia (od noży po granatniki), który swym działaniem może wywołać ekstazę wśród fanów rzeźni. Bardzo dobrze opisano także bohaterów, każdy z nich posiada zestaw cech i umiejętności pozwalających na rozwijanie się w danej profesji (obsługa danego typu wyposażenia). Bardzo ciekawą sprawą jest umieszczenie w grze najprzeróżniejszych „dopalaczy", takich jak wódka czy narkotyki, które pozwalają na czasowe poprawienie parametrów naszych gierojów lub... zabicie ich. Mankamentem gry jest jej liniowość (prawie nie występuje możliwość wyboru misji) oraz niewielki wpływ początkowego wyboru postaci na losy gracza. Wybór majora Sztosa oznacza podjęcie nieco trudniejszego wyzwania, zaś Vick da nam niezłe upusty przy doborze personelu. Oczywiście nasi bohaterowie spotykają się czasem „na planie" i wtedy ponosimy konsekwencje określonego wyboru. Podczas zabawy mamy okazję poznać dość dobrze zrobioną mechanikę gry, która bazuje na starych, niezłych rozwiązaniach - ot chociażby zaimplementowano tutaj tzw. opportunity move. Ogółem czeka na nas 16 napakowanych akcją epizodów, które powinny pokazać czy produkt Nekrosoftu znajdzie miejsce na dość zapchanej scenie. Moim zdaniem nie ma się specjalnie czym chwalić, gdyż AI oraz oprawa graficzno-dźwiękowa nie predestynują „Rezerwowych Psów" do miana „Gry Roku".

JAGD52

GORĄCYM OKIEM

Ponieważ „RP" to strategia zawierająca w sobie olbrzymi ładunek humoru (jadowitego) dostałem zadanie bojowe: ocenić ją pod tym właśnie kątem. Muszę przyznać, że podczas gry niejednokrotnie lądowałem na podłodze ze śmiechu. Zapytacie dlaczego? Otóż oprócz zabawnych bohaterów będących kpiną ze znanych bohaterów filmów (Vincent Mega - Vincent Vega z „Pulp Fiction") i odpowiednio wariackich życiorysów, gra na każdym kroku epatuje tak zwanymi „jajcami". Miasta pełne są billbordów z np.: parodiami funduszy emerytalnych („CZAREK MÓWI GRUPOWY"(sex oczywiście)), skandalizującą reklamą radia „A-ryjka" (bardzo obnażona zakonnica), plakatami wyborczymi „Lewego Sojuzu Demokratycznego" czy „Co ty kur... wiesz o aktorstwie". Nie mniej (a nawet bardziej) zabawne są rzeczy, które możemy znaleźć przy zabitych. Są to płyty kompaktowe: „Kajak i Voran: Ssij, kochanie, ssij", „Modem Talking: Chery, chery gej ty" czy cygańskiej kapeli ROMMSTAIN. W łapki dostaniemy też gazety typu: „NIET", „PC FUCKER" i inne, oczywiście w każdej są artykuły o „Rezerwowych Psach" (no, w prawie każdej). Nie zabrakło też gości noszących w kieszeniach spodni gier, jak na przykład „MIRAŻ MORTISS" (czyli „MORTYR"). Do każdego gadgetu jest kpiarski opis. Rzeczą nieudaną są komentarze bohaterów, w zamierzeniu jajcarskie, nudzą fatalnym wykonaniem.

Teraz coś o samym humorze. Jest on naprawdę obrazoburczy i wulgarny, ale nieodparcie śmieszny, choć parę razy autorzy przegięli. W tej grze nie ma żadnych świętości, dostaje się równo wszystkim, od kościoła po polityków przez tych, co twórcom podpadli. Niestety, im dłużej się gra, tym staje się to wszystko nużące a i brak pomysłów coraz bardziej jest widoczny. W sumie: na początku jest świetnie, ale ile czasu może bawić to samo? Z niczym nie można przesadzić, bo skutki widać na ekranie. Humor miał być motorem napędowym tej gry, ale... chyba coś nie wyszło.

HOT



- **Za:** Ciężki humor (tylko dla miłośników), przebogate uzbrojenie.
- **Przeciw:** Niedopracowana mechanika gry, momentami „przejajczone".

„Rezerwowe Psy" nie są w stanie zagrozić zachodniej konkurencji, a lokalny humor do najlżejszych nie należy.

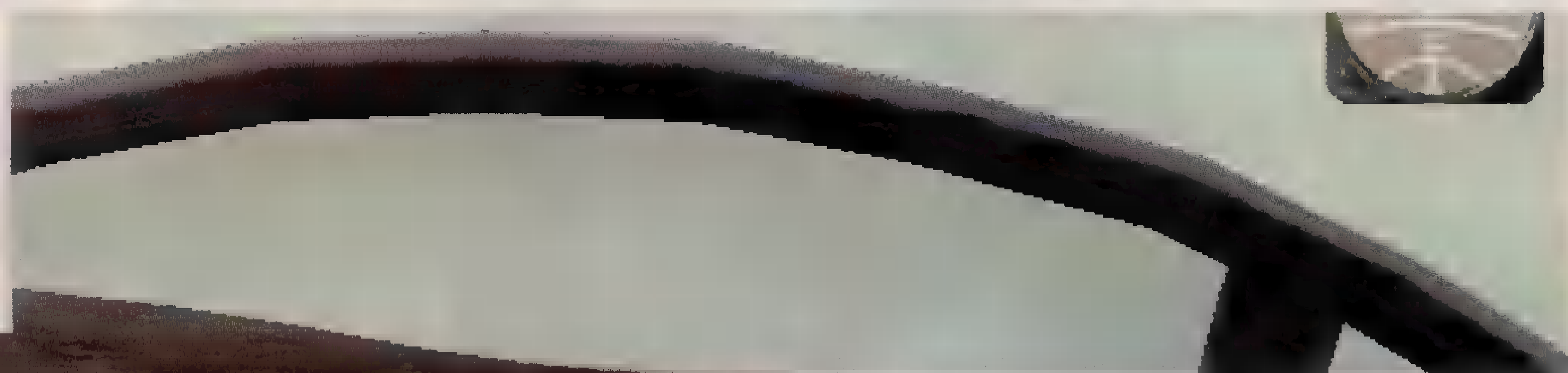
WERDYKT 50%

ALTERNATYWNE
- Hidden&Dangerous **93%**
- 101A. Rangers **81%**

MiG ALLEY



„Nie wierzę, żeby żółtki ruszyły się zza Yalu. To niemożliwe, oni wiedzą, co to by oznaczało. Prawdziwą wojnę!" – MacArthur.









WIELKI BRAT

W roku 1950 wspierana materiałowo i sprzętowo przez Chiny, Koreańska Republika Ludowo- Demokratyczna zaatakowała powstałe na południu Półwyspu Koreańskiego państwo, siłami ok.200 tys. żołnierzy. Po trzech miesiącach walk, gdy południowy sąsiad został niemalże całkowicie wchłonięty, rezolucją Rady Narodów Zjednoczonych pospieszył z pomocą napadniętym międzynarodowy kontyngent z gen. MacArthurem na czele. W ciągu kilkunastu tygodni odrzucono znacznie gorszego technologicznie agresora na północ. Zarozumialstwo MacArthura doprowadziło do tego, że gdy z pomocą upadającym komunistom przyszły Chiny, nikt nie przewidział skali uderzenia. 40 dywizji tzw.chińskich ochotników zepchnęło na południe dotychczas zwycięskie siły ONZ. Dopiero w maju 1951 udało się powstrzymać zwyciężających ponownie komunistów, ale głównodowodzący operacją został zdjęty ze swego stanowiska za oficjalne głoszenie pomysłów dotyczących użycia broni atomowej. Rozwiązanie konfliktu drogą pokojową nastąpiło w roku 1953, ale przedtem trwała blisko dwa lata ciężka wojna pozycyjna, w którą zostały zaangażowane główne siły USA. Następnym razem jankesi spotkali się z komunistami w Wietnamie.

- Wydawca: **Empire**
- Producent: **Rowan**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Nieznana**
- Dystrybucja: **Brak**
- Strona WWW: **www.empire.co.uk**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 6x CD-ROM**

MacArthur był jednym z tych dowódców, którzy święcie przekonani o własnej nieomylności i genialnej intuicji potrafią odrzucić twierdzenia Kopernika wskazując na jego faszystowskie pochodzenie i powiązania z klerem. Mam pytanie... dlaczego nie wezmą się za politykę?

Gdy w roku 1950 trwał pokolonialny podział świata i powoli zaczęły głośno mówić o niepodległości kraje do tej pory traktowane niczym ubodzy krewni, Europa i Nowy Świat miały wspólnego wroga - komunizm. W związku z nieprzychylnym stanowiskiem krajów Zachodu, ZSRR i Chiny zaczęły wykorzystywać powstające pierwociny niepodległych bytów do eksportu systemu. Kiedy ucichły salwy II wojny światowej w Europie, terenem zaciekłych walk stały się Indochiny i Półwysep Koreański. I właśnie to on stał się tłem najnowszego produktu bardzo utytułowanej firmy Rowan Software.

JAK TO DRZEWNIEJ BYWAŁO

Rowan wysmażył nam jakiś czas temu kilka zgrabnych produktów z „Flying Corps" na czele. W zasadzie panowie z tej firmy idą konsekwentnie, krok po kroku ku czasom współczesnym. Po pierwszej wojnie mieliśmy II („Overlord"), a teraz czas na Koreę - konflikt w Euro-

pie nieznany i jakby zapomniany. Z punktu widzenia miłośników lotnictwa z pewnością na to nie zasługuje. Po raz pierwszy użyto tam na taką skalę samolotów z napędem odrzutowym (pomijamy niemieckiego Me 262 z II Zadymy Światowej), którym na pokładzie zainstalowano klasyczne uzbrojenie złożone z automatycznych działek. Takie połączenie raczkującego dopiero napędu z dość starymi rozwiązaniami strzeleckimi nadało tej wojnie bardzo specyficzny charakter. Nacisk, jaki wywarła technika na czynnik ludzki uległ zwielokrotnieniu. Oddanie takich niuansów to jeden z wielkich problemów, z którymi zmierzył się zespół Rowan.

OFICER DYPLOMOWANY

Innym problemem było odpowiednie oddanie parametrów techniczno-taktycznych ówczesnych samolotów. Strona komunistyczna reprezentowana jest dość skromnie przez MiG15 i jego poprawioną wersję (MiG15 Bis). Siły Sprzymierzonych są znacznie lepiej wyposażone, mamy tutaj pierwszy odrzutowiec aliancki (Shooting Star) czy też wreszcie jego doskonałe rozwinięcie - F86. Pokaże się także weteran II wojny światowej P51 Mustang. Jak wynika z powyższego, naszym zadaniem będzie w głównej mierze myśliwskie wymiatanie, oraz szturmowe wsparcie walczących na ziemi oddziałów. Ale nie tylko, czasami będziemy musieli poprowadzić misje rozpoznawczo-ratunkowe i uderzeniowe na głębokie zaplecze wroga. Wydawać by się mogło, że wreszcie trafiliśmy na okazję wyżycia się jako pilot myśliwski. To nie do końca prawda. Przede wszystkim nie jesteśmy tylko pilotem. W zależności od trybu rozgrywki, jaki wybierzemy (kampania, pojedyncza misja czy szybki start) nasze zapędy dyktatorskie skoncentrujemy na mapie sztabowej Korei lub... tylko na orczyku naszej maszyny. Ta pierwsza możliwość wydaje się być znacznie atrakcyjniejszą. W zasadzie możesz planować uderzenia tylko Twojej jednostki, natomiast masz możliwość decydowania dosłownie o wszystkim w podległych Ci siłach. Liczba maszyn do remontu, wypoczynku, uderzeń na cele w strefie przyfrontowej, na głębokim zapleczu, wymiatanie, ustalanie wysokości, na której polecą Twoi podwładni, wybór środków bojowych (jest napalm!). Co Ty na to? Ja też na początku zgłupiałem, gdy zobaczyłem te smakowitości. Oczywiście można to wszystko zostawić komputerowym sztabowcom i skoncentrować się tylko na symulacji, ale... sam zobaczysz! Większą część gry spędzisz za sterami maszyny, lecz faza planowania jest bardzo żmudna i pozwala dostrzec cały wysiłek włożony przez ludzi z Rowan w umiejętne pokazanie pracy sztabowej w tym czasie.

Ś-MIG-A-MY!

Kiedy wreszcie przebijesz się przez te wszystkie rzeczy, będziesz mógł wskoczyć do kokpitu (dodajmy - dość ciasnego) wybranej wcześniej maszyny. Rozglądamy się dokoła żądni nieznanych wrażeń, ale... nie znajdziemy ich. Gdy uda nam się wzbić w powietrze i przelecieć kilka mil, dostrzeżemy, że „Mig Alley" nie jest jednak produktem rewolucyjnym. Nasz kokpit wykonano niezwykle starannie i wszystkie umieszczone na nim wskaźniki działają na „wzór i podobieństwo" oryginału. Z równie wielkim pietyzmem oddano charakterystyczne kształty ówczesnych maszyn - jaskółcze skrzydła MiG-a są rozpoznawalne z dosyć daleka, a nieco archaiczny Mustang ma jakże znaną „kroplowatą" osłonę kabiny i doskonale wyprofilowany... kołpak śmigła. Od strony graficznej trudno cokolwiek zarzucić produktowi - może zbytnie uproszczenia obiektów naziemnych. Za to strona dźwiękowa pozostawia wiele do życzenia. Najgorzej wypada część „powietrzna" - towarzyszący nam utwór wskrzesił przed moimi oczami „Aces Over Europe". Rachityczne midi wyżywające się na głośnikach zmusiło mnie do wyłączenia odsłuchu. Znacznie lepiej oddziałuje na gracza sampling - odgłosy strzałów i trafienia w przeciwnika (o „dostaniu" w naszą maszynę nie wspomnę) są doskonałe i straszliwie kontrastują z resztą udźwiękowienia. Model lotu za to odsłania prawdziwy talent programistów z Rowan. Doskonale wdać to pilotując F51, a zaraz potem F86. Wszystkie uwagi zawarte w dołączonym do gry podręczniku pilota są niezwykle trafne. Konkurencja błyskawicznie wchodzi w figury pionowe wykorzystując swoją przewagę w mocy silnika (mowa o MiG-ach) i tylko próby walki kołowej 2000 stóp nad ziemią mogą pozwolić nam na załatwienie komuchów.

Wszystko to jest śliczne, ale ciągle brakuje nam powiewu świeżości. Radość z rozgrywki w multi- playerze trwa tylko chwilę i niemalże całkowicie ginie po obejrzeniu kilku poprzedników naszego dzisiejszego bohatera. Staranność w przygotowywaniu modelu lotu, czy dobór odpowiednich tekstur są dzisiaj standardem i nie zmieni tego nawet tak utytułowany producent.

Wszystko to jest śliczne, ale ciągle brakuje nam powiewu świeżości.



SAMI SWOI

Oto nasze „latające maskotki" - najważniejszy sprzęt bojowy sił powietrznych ONZ podczas wojny w Korei. Będziesz mógł wskoczyć za stery dowolnego z nich (w zależności od okresu, w jakim chcesz się bić) i spróbować swych sił w walce z asami Wojenno Wozdusznych Sił (chociaż oficjalnie żadnego pilota ZSRR tam nie było).


Samolot F86


Samolot F80


Samolot F84


Samolot F51

LĄDOWANIE

„Mig Alley" zachwycił mnie „odkryciem" tej epoki dla miłośników latania. Zauroczył mnogością opcji i doskonałym oddaniem wizualnym epoki. Ale zabrakło mu klimatu i uroku poprzednich produkcji Rowan, firmy która bardzo rozwinęła się technicznie, lecz zapomniała tchnąć w swój produkt więcej życia. I... muzyki.

JAGD52

Za: Technicznie produkt niemalże doskonały, wspaniałe tekstury i model lotu.

Przeciw: Całkowicie schrzaniona muzyka.

Wreszcie odkrywamy podniebną prawdę o wojnie koreańskiej. I to w wielkim stylu.

WERDYKT **83%**

ALTERNATYWNE: F-22 Lighting III 89%, Fighter Squadron 89%

FIGHTING STEEL

Nie będzie to materiał o naszym eksportowym osesku Gołocie, ani o zwariowanej brygadzie blacharskiej. Czas na prawdziwych mężczyzn i ich szalejące... Upss, to nie ta recenzja.

- Wydawca: **Mindscape**
- Producent: **SSI**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.optimus.com.pl**
- Wymagania: **P200, 64MB, Karta 3D**



Tym razem skręcimy niebezpiecznie w pobliże takich wydarzeń, jak Bitwa na Morzu Koralowym, zatopienie pancernika „Bismarck", czy też zagłada konwoju PQ-17. Nie mylicie się, Panowie... czas ruszyć na oceany!

Najnowszy produkt SSI nosi nieco przydługą, ale wyjaśniającą wszystko nazwę: „Fighting Steel World War II Surface Combat 1939-42". W zasadzie stwierdzenie faktu, że dosłownie przedstawia on wszystkie wady i zalety wystarczyłoby za pełną recenzję, ale niestety na tym nie mogę poprzestać.

Prezentowany program napisany został przez prawdziwych maniaków zmagań na morzu w drugiej wojnie światowej. Widać to w każdym najmniejszym pikselu i przycisku menu. Naszym zadaniem jest objęcie taktycznego dowództwa w misjach, które zlecać będzie Sztab Marynarki Wojennej. Co to oznacza? Niestety, całkowicie mija nas frajda bezpośredniego dowodzenia ruchami całej floty - robota sztabowa spada na scalaki komputera. Nam zdarza się za to objąć bezpośrednie dowodzenie nad konkretnym okrętem lub eskadrą i stanąć lufa w lufę z wrogiem. Pomysł bardzo przypadł mi do gustu, choć brak możliwości wpłynięcia na skład podległych sił i ich wyjściowe rozmieszczenie bywa momentami irytujący. Od razu rzuceni jesteśmy „na głęboką wodę" i musi szybko spróbować opanować podległe nam jednostki, aby przeciwnik nie umieścił ich od razu „poniżej poziomu". Po kilku minutach rozgrywki szybko zauważymy, że wróg wali do nas jak do kaczek i tylko arcyintuicyjny interfejs ratuje nas od ogromnej klapy. Co robić? Spokojnie... to tylko gra.

Dowodzimy na poziomie eskadry, mając także możliwość wzięcia w swoje ręce losu całej, obecnej na mapie, grupy własnych okrętów. W zasadzie oprócz manewrowania okrętami nie interesuje nas nic więcej. Możemy sami wskazać cele dla poszczególnych jednostek, ale cały wysiłek namierniczo- ładowniczy wykonuje za nas komputer. Niewielkim wyjątkiem od tej zasady jest atak torpedowy, ale nasz wkład weń jest i tak symboliczny.

Widać, że autorów urzekła moc artylerii. Jest to widoczne w momencie, gdy chcemy skorzystać z umieszczonego w grze edytora. Wsadzono tutaj naprawdę wszystkie okręty nawodne marynarki brytyjskiej, amerykańskiej, niemieckiej i japońskiej z lat 1939-42, lecz zapomniano o... lotniskowcach. Brak łodzi podwodnych mogę darować, ale to przeoczenie praktycznie wywraca do góry stępką całą mechanikę gry i historyczne realia tego okresu. Działa, i tylko one, rządzą morzami. Gracz po kilku godzinach zabawy może wynieść mylne wrażenie co do bojowej przydatności najcięższych okrętów i (najważniejsze) ich żywotności. To wielki minus tego produktu, który spotęguje się w oczach graczy znających realia wojny na Pacyfiku.

Od strony graficznej produkt SSI nieco przypomina rozwiązania znane z „Harpoona" czy „Fleet Command". Mamy tutaj okno wyświetlające wskazany okręt i dwie podzielone na kilkanaście przycisków tabele, których zadaniem jest ułatwienie dowodzenia podległymi siłami. Wszystko to doskonale spełnia powierzone zadanie, czyniąc rozgrywkę bardzo przyjemną. Jedynym wartym uwagi elementem (bo najmniej statycznym) są okręty wskazywane przez komputer. Ich modele wykonano bardzo starannie o czym może świadczyć fakt animowania dział średniego kalibru. Całkiem ładnie wykonano wybuchy i efekty trafień, oraz fazę zatopienia okrętu. Dość sympatycznie zaprezentowano także realia dźwiękowe tamtej epoki, choć zasób sampli jest stanowczo zbyt mały i sprowadza się do miarowego meldowania o zniszczeniach i ogłuszaniu nas co chwila hukiem wystrzeliwanych pocisków. Za to główny motywik snujący się w tle jest dość sympatyczny i nadaje rozgrywce nieco werwy, zbliżając się momentami do tego, co usłyszymy w programach Bogusława Wołoszańskiego. Jedyne co nam pozostanie oprócz patrzenia to... klikanie na wskazaniach pokładowej busoli, aby ustawić kurs i wskazanie namiernikom celu.

Wniosek może być jeden - „Fighting Steel" to gra nad wyraz prosta, która przypadnie do gustu miłośnikom wydumanych pojedynków artyleryjskich. Fani prawdziwej morskiej zadymy, żądni odpowiedniej dawki wrażeń muszą jeszcze poczekać.

JAGD52



Za: Grywalność, prostota, intuicyjność, bogaty zasób jednostek.

Przeciw: Niezgodność z realiami epoki, ograniczenia systemu sterowania jednostek.

SSI dość ostrożnie wpływa na wody morskiej strategii i nie jest to wodowanie zbyt udane.

WERDYKT **66%**

ALTERNATYWNE: Harpoon **83%** | Jane's Fleet Command **88%**

LUFTWAFFE COMMANDER

Nie daj się zwieść temu tytułowi. Nie licz na kolorowe mapy i zestaw krupierskich tacek. Tym razem odrzucimy to, co możemy znaleźć w dziele TalonSoftu „Battle of Britain". Po prostu porzucimy cieplutki sztab i wreszcie zasiądziemy za sterami maszyn, które na swych skrzydłach przyniosą nam zwycięstwo.



- Wydawca: **Mindscape**
- Producent: **SSI**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **155.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.optimus.com.pl**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM**

To zaskakujące. To naprawdę zaskakujące niczym informacja o złodziejskim życiu grzecznego sąsiada, który nagle okazuje się zwyrodniałym mordercą. Może to krwiste porównanie będzie odpowiednie dla szoku, jaki nas dotknął, gdy dowiedzieliśmy się, że nasi ukochani producenci zawodowych strategii, firma SSI, wzięła się za zrobienie symulatora z prawdziwego zdarzenia. A gdzie żetony, rebiata?

Tym razem pozostały w pudełku. Stworzenie naprawdę dobrego symulatora z okresu II wojny światowej jest dziś piekielnie trudne. Chyba nasi mistrzowie stracą nieco ze swego splendoru, gdy rzesze napalonych i żądnych zabawy giercmanów zobaczą co to im wyszło... „Luftwaffe Commander" potrafi nas zaskoczyć. Gdy przebrniemy przez początkowe opcje i wreszcie wybierzemy jedynie słuszny tryb kampanijny, możemy z pewnym zdziwieniem skonstatować, że właśnie wdepnęliśmy w... hiszpańską wojnę domową! Uderzenie było piorunujące. Oto zamiast spodziewanego Bf109 wreszcie będziemy mogli spróbować swych sił, pilotując dwupłatowe He-51. Nie ujrzymy tutaj równin Francji czy klifów Norwegii - czas na surowy krajobraz doliny Ebro. Najwspanialsze w tej całej zadymie było to, że jako pilot Legionu Kondor masz okazję zetknąć się z prawdziwym sprzętem, na którym szaleli wspaniali piloci. Ci, którzy wiedzą o co w tej zadymie biegało, zapytają o konkurencyjne maszyny, odpowiadam - ludzieee są sowieckie samoloty! Wszyscy maniacy symulatorów w tym momencie powinni popaść w prawdziwą ekstazę. Ale niestety przed nimi dalsza część tej recenzji, a tu już różowo nie będzie. Jako pilot Luftwaffe będziesz mógł, drogi graczu, pohasać nad Hiszpanią, Francją, Anglią, Rosją czy też wreszcie bronić Fatherlandu przed wrażymi siłami. O braku naszego kraju (mam do tych durniów pytanie... gdzie się zaczęła II wojna światowa?) nie wspomnę. Mocną stroną tego symulatora jest naprawdę imponująca ilość typów maszyn, które możemy spotkać w powietrzu. Jest ich łącznie 47, choć w momencie, w którym chcielibyśmy zasiąść za ich sterami, liczba pilotowalnych spada kilkunastokrotnie - są to tylko maszyny niemieckie. Można wśród nich znaleźć prawdziwe rarytasy, takie jak np. Me163 Komet czy dwupłatowy He-51. Oczywiście spotkanie z takim przeciwnikiem jak Pe-2 czy kolejnymi wcieleniami Jaków możliwe będzie tylko przy wybraniu odpowiedniego frontu. Wielkie brawa należą się autorom za niepominięcie takiego „kawałeczka" II wojny światowej jak Ostfront!

W momencie, w którym zdecydujemy się na grę kampanijną, przyjdzie nam przeżyć niezły szok. Posiadacze kart Righteous mogą sobie ten produkt darować. Zasiąście w kabinie He-51 da Wam możliwość przyjrzenia się pracy kosiarki rotacyjnej. Plama wirującego śmigła przypominająca karton, a totalny brak tekstur może odrzucić każdego. Na szczęście na „oryginalnym" Monsterze sytuacja znacznie się poprawia, choć... Widać brak doświadczenia w doborze oteksturowania terenu, są one rozmyte i wrażenie potęguje się przy lotach na większych wysokościach. Inną sprawą jest przedstawienie maszyn, jakie spotkamy w powietrzu - widać pietyzm w historycznym oddaniu ich kamuflażu i oznaczeń. Technika jednak ciągle staje w poprzek chwalebnym zamierzeniom strategów z SSI. Rozmycie i ciągłe krzaczenie się „okładzin" sprawia niedobre wrażenie.

Z wielkim zdziwieniem natomiast stwierdzić można, że latanie i walka powietrzna są elementami wykonanymi dość dobrze. Przeciwnik lubi działać w dość zwartych formacjach, które szybko dzielą się przystępując do walki, dzięki czemu błyskawicznie dochodzi do indywidualnych pojedynków. W tym momencie zaczynają odgrywać rolę techniczne parametry poszczególnych typów uzbrojenia, co zmusza do zweryfikowania swej taktyki. Tutaj nie można mieć „złotego sposobu" na wszystkie maszyny wroga. Szybkie wymiatanie w przypadku Mustanga po prostu się nie sprawdzi wobec zwartej formacji dobrze opancerzonych Iłów-2. Ważne jest, by pamiętać o podstawowej zasadzie rządzącej walką powietrzną - gdy zobaczysz wroga pierwszy, masz 50% sukcesu w kieszeni. „Luftwaffe Commander" z całą pewnością hitem nie jest. Mimo iż ma kilkanaście merytorycznych przesłanek ku temu, by zawojować hadeki (duża ilość maszyn, arcyciekawe kampanie, poruszenie nie dotykanych przez producentów softu teatrów II wojny światowej), brak mu technicznego szlifu, który decydował o sukcesach ludzi z Looking Glass cz Jane's. Tryb multi-player i nienajgorsza oprawa dźwiękowa tylko troszkę potrafią podnieść końcową ocenę. Przy odrobinie szczęścia powtórzysz sukcesy Moldersa, tylko... nie skończ jak on! **JAGD52**

- **Za:** Ciekawe kampanie.
- **Przeciw:** Technikalia, model lotu, udźwiękowienie...

Stratedzy z SSI muszą się jeszcze wielu rzeczy nauczyć, bo sam entuzjazm nie wystarcza.

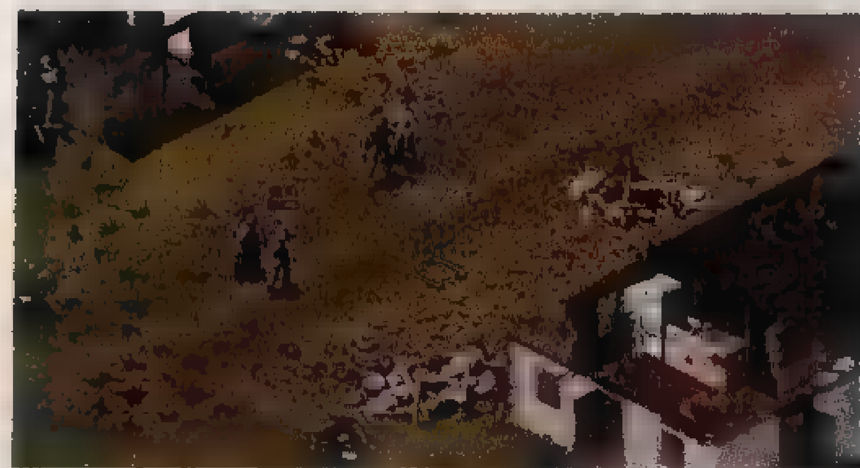
WERDYKT

55%

ALTERNATYWNE
- Fighter Squadron 89%
- Aces Over Europe

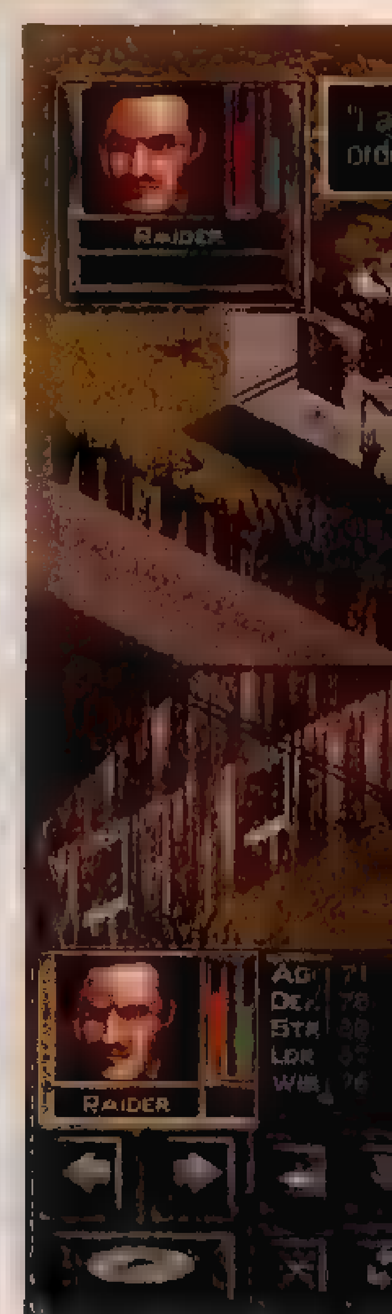
JAGGED ALLIANCE 2

Taktyka? Proszę bardzo. Odrobina niemoralnego sadyzmu? A jakże. Jeśli do tego jeszcze dodać zbyt banalny wątek fabularny i izometryczną, graficzkę otrzymamy w efekcie drugą odsłonę wyśmienitej gry Sir-Tech - „Jagged Alliance".





(Po prawej) Homo-party na głównej ulicy.



- Wydawca: **TopWare**
- Producent: **Sir-Tech**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **TopWare**
- Strona WWW: **www.topware.pl**
- Wymagania: **P133, 16MB RAM**



Odrobina geografii.



Życie najemnika jest ciężkie. W przeciwieństwie do wszystkich zawodowych armii świata w jego przypadku naprawdę liczą się umiejętności, o emeryturze nikt nie myśli na serio i nie ma jakichkolwiek ćwiczeń na poligonach. Prawdziwa krew, prawdziwe trupy i wróg strzelający prawdziwą amunicją - czyż może być coś bardziej męskiego. I idiotycznego.

O tym, że każda doktryna (nawet miłości bliźniego) wcześniej, czy później pociągnie za sobą setki ofiar wśród niczego nie pojmujących cywili, wiemy z kart historii. Ba, ale przecież czasami użycie siły jest uwarunkowane sytuacją i wtedy tylko wyszkoleni specjaliści będą mogli zaradzić temu co się dzieje. Właśnie w tak ckliwej sytuacji stawiają nas panowie z Sir-Tech. W pewnej republice (przez szacunek dla owoców nie nazwę jej „bananową") zła i demoniczna kobieta trzyma za tzw. twarz cały kraj. Niedawny bunt sfrustrowanych poddanych utopiony został w morzu krwi. Traf jednak chciał, że jeden z mieszkańców owej sympatycznej krainki w dalekim świecie dorobił się odrobiny grosza (walizka wytapetowana studolarówkami) i zamierza przeznaczyć je na szczytny cel ratowania ojczyzny. Wzruszające. Oczywiście przez myśl mu nie przejdzie wezwać z pomocą Wuja Sama, więc Ty i Twoje kontakty w podziemnym świecie jesteście ostatnią szansą na ratowanie zagrożonej wolności. Lap,lap,lap,lap... (oklaski).

BAJKI O GĘSIACH

Oczywiście każdy oglądacz wieczornych Wiadomości wie co ma sądzić o tak banalnej wstawce tekstowej, ale przecież chcemy wierzyć, że można spróbować moce wprząc nieczyste sił najemnych w rydwan sprawiedliwości. Bleeech! Prawda jest taka, że mamy straszliwie cienki budżet (walizka dolców = 50 000 $), quasirepubliczkę i zadanie jej oczyszczenia z sił rządowych.

Już od poczatku „Jagged Alliance 2" wita nas zmienioną szatą graficzną. Jeśli ktoś pogrywał w „jedynkę" to zapewne pamięta dość męczącą VGA-ową grafikę i kolorystykę dobraną przez zbyt nerwowego plastyka. Tutaj widać pełen profesjonalizm panów z Sir-Tech. Wszystko zostało ładnie stonowane i kanciastość poprzedniej wersji nam nie grozi. Gdy tylko odpalimy grę staniemy przed problemem znanym nam z „jedynki" - nabór personelu. Wreszcie wkroczyliśmy z tym tematem w wiek XXI. Podręczny neseser z aparaturą nadawczą zastąpiony został przez laptopa z bezpośrednim podłączeniem do netu. Jeden znajomy adresik, dostęp w czasie rzeczywistym (już wiem, czemu u nas nie ma najemników) i po chwili przed naszymi patrzałkami rozwinie się menu z wszystkimi zakapiorami tego świata, gotowymi za kilka (tysięcy) zielonych wizytówek obrócić każdą wiochę w pogorzelisko. Wybór delikwentów w zasadzie uzależniony jest tylko od zasobności naszego portfela. Gdy weźmiemy kilku z nich, możemy spokojnie poczekać na chwilę, gdy towarzystwo wyląduje w pierwszej bazie wroga i zacznie „wyzwalać" teren. Jak z tego widać początek do najtrudniejszych nie należy, ale uwierzcie mi - to tylko miłe złego początki.

BARWY WOJNY

„Jagged Alliance" przeszedł bardzo poważną operację odmładzającą. Tutaj wycięto nieco tłuszczyku, tam dano nieco świeżego lakieru, ale trzon zabawy pozostawiono bez zmian. Dotyczy to zarówno sposobu rozgrywki, jak i metod jej prezentowania. Najważniejszą zmianą jaką poczyniono od czasów protoplasty jest pewna ewolucja graficzna. Rzecz w tego typu produktach najważniejsza - odbywanie misji w terenie - to przykład nie ingerujących w klimat gry zmian, które musiały zajść, jeśli tytuł miał konkurować z nowoczesnymi produktami innych firm. Jeśli uda Ci się zwerbować odpowiednie towarzystwo i po chwili znajdziesz się wśród lasów porastających tajemniczą wyspę, szybko przekonasz się, że drobna zmiana kąta patrzenia spowodowała, iż nie razi już tak sztuczna perspektywa i wszystko wygląda znacznie naturalniej. Stwierdzenie, że nieco zaczyna to przypominać stareńkiego „X-Com" nie zmienia faktu, że dobre rozwiązania są długowieczne. Inną sprawą jest dobrana tutaj kolorystyka. Wyzwalana przez nas ziemia leży najprawdopodobniej w okolicach równika, więc zgniła zieleń dżungli poprzecinana pasami stepu (połączenie Konga z Turkmenią) doskonale współgra ze zniszczonymi budynkami, wśród których przeważają konstrukcje lekkie, drewniane oraz „domki kolonialne".


W moim magicznym domu.

Czasami w terenie spotkamy większą osadę (liczba ochraniających ją bandziorów też będzie inna), pas startowy polowego lotniska, sklepy czy też kopalnie, z których można czerpać niezły dochód, a które potrafią być kryjówką dla gangsterów. Na brak rozrywki raczej narzekać nie można, choć po pewnym czasie tonacja kolorystyczna może zacząć doprowadzać do szału. Inną rzeczą jest oprawa audio tego produktu. Muzyczki brzdąkające w tle zbyt szybko się nie nudzą, a osamplowanie może być przykładem dla innych gier tego typu. Każda giwera posiada charakterystyczne dla niej brzmienie, podobnie jak i nasi gieroje opieprzać nas będą różnymi wokalami. W porównaniu z „jedynką" mamy tutaj więcej odzywek i mówionych reakcji o przebiegu wydarzeń - to duży plus. Spotykani w terenie jegomoście i cywile także zostali dość starannie przygotowani, ale widać w ich przypadku wielki schematyzm postępowania. Podczas rozmowy z nimi możemy spróbować ich przestraszyć, przekupić, przyłączyć do ekipy, podarować prezent lub zagrozić szybkim powrotem. Z tego chyba powodu nieźle rozkręcająca się fabułka momentami wydaje się być przyciasna. No, ale przecież nie przysłali tu nas, żebyśmy napisali „Pożegnanie z bronią".

AKCJA I RE(D)AKCJA

Wykonywanie misji jest paradoksalnie jedną z najbardziej frustrujących gracza czynności. Nie, żeby to wszystko było źle wykonane czy zaplanowane... Wręcz przeciwnie, statystyki kipią wręcz od coraz to wymyślniejszych gadżetów, misje rozkręcają się dość nieliniowo (chodzi o ustawienie przeciwników), a satysfakcja z rozłożenia gościa w kałuży krwi na ziemi jest wielka, tylko... Jeśli klęczący przez kilka kolejek gość nie jest w stanie trafić przeciwnika nieruchawego od początku misji, to po drugiej zmianie magazynka zaczynasz mieć dość. Strzały idą Panu Bogu w okno i masz ochotę wejść między walczących, strzelić patałachowi z otwartej w japę i pokazać, że standardowy gracz z -10 dioptrii zrobiłby to lepiej. Jeszcze gorzej jest w momencie, gdy Twój heros posiada broń automatyczną lub coś w stylu pump-action. Rozrzut haubicy, celność strzelby na słonie - wymagana walka w zwarciu. Za to komputerowe AI jest niezgorsze, ale brakuje mu fiznezji i czasami podprowadza swoich ludzi wprost pod zaczajonych gierojów-najemników. Gdy ma przewagę potrafi zacząć prowadzić operację okrążającą (poruszanie się skokami w dwójkach), zaś w defensywie niestety popełnia rozpaczliwe błędy. Generalnie jest dość wymagający, choć działanie szablonami powoduje, że po kilkunastu starciach potrafimy rozpędzić bandę dwukrotnie od nas liczniejszą. Podczas misji tworzony jest arcyprzyjemny klimat, dzięki któremu nieźle wczuwamy się w to, co dzieje się na ekranie, choć momentami z lekka zalatuje to naftaliną.

STRZAŁY KOŃCOWE

Wspomniawszy stare lata, z błogą nadzieją na coś rewolucyjnego, sadowiłem się przed monitorem. Moje nadzieje nie spełniły się do końca, ale to, co zobaczyłem nie wywołało zdegustowania. Może to jest właściwa droga rozwoju sequeli, które mając coś z hiciorowatych poprzedników starają się zachować cząstkę dla gracza najważniejszą - grywalność. Pod tym względem gra od ludzi z Sir-Tech jest wspaniała. „Jagged Alliance 2" to koniec końców produkt dobry, choć nie wybitny. Wreszcie mamy nowoczesne podejście do tak ciekawego tematu, zupełnie odświeżony hit w z lekka steranym pudełku. No, ale to przecież historia „dzikich gęsi", a nie niedzielna szkółka dla panieniek. **JAGD 52**

Za: Wwygodny interfejs i wspaniały klimat.

Przeciw: Brak rewolucyjności.

Odgrzana i wciąż smakowita, choć momentami zdaje się, że zmieniono tylko sztućce.

WERDYKT **87%**

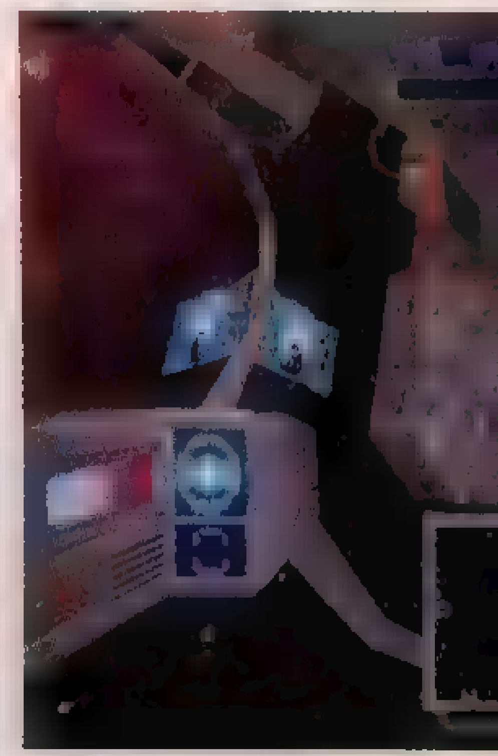
ALTERNATYWNE: Delta Force **93%** | Hidden & Dangerous **93%**

X-BEYOND THE

Czy zarwałeś kiedyś kilka nocek ślęcząc nad „Elite"? A może przez „Frontiera" oblałeś jakiś ważny egzamin? To nic! Teraz dopiero uważaj, bo z powodu „X-Beyond The Frontier" zwali Ci się na głowę cały świat!


Wybuchy są jednymi z piękniejszych efektów w grze.







ILE UPCHANO NA 1 CD:
- ponad 30 tysięcy obiektów graficznych,
- 10 tysięcy statków kosmicznych,
- 6 różnych cywilizacji,
- kilkadziesiąt minut animacji,
- wiele minut wspaniałej, operowej muzyki,
- i dużo, dużo godzin wspaniałej zabawy.

- Wydawca: **THQ**
- Producent: **THQ**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Coda**
- Strona WWW: **www.thq.co.uk**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM,**

Kosmiczne ekonomie, bo tak można by nazwać gatunek, do którego należą wspomniane tytuły, są traktowane „z przymrużeniem oka" przez producentów gier. Można się tylko domyślać, dlaczego - stworzenie dobrej gry ekonomicznej jest szalenie trudne. Gra taka przede wszystkim musi być wielka, ogromniasta, wręcz przytłaczająca rozmiarami! Poza tym musi mieć dobrze obmyślaną i szczegółowo skonstruowaną fabułę, doskonale tworzącą klimat i określającą cele gry. Grafika schodzi na plan dalszy, nie musi być wspaniała, podobnie jak muzyka. Tak właśnie przedstawiały się „Elite" i „Frontier" - ubogie graficznie, lecz wielkie i klimatyczne, z wciągającą fabułą.

Niestety od czasu, w którym światło dzienne ujrzały te gierki, nikt nie stworzył dorównującego im produktu. Niedawno jednak ktoś postanowił podjąć wyzwanie. Tym kimś była firma THQ, stosunkowo młoda, lecz bardzo ambitna i broniąca stanowczo swojego wizerunku. Wykorzystała ona nie tylko sprawdzone pomysły, lecz także możliwości, jakie dają dzisiejsze pecety. Tak właśnie powstał „X-Beyond The Frontier".

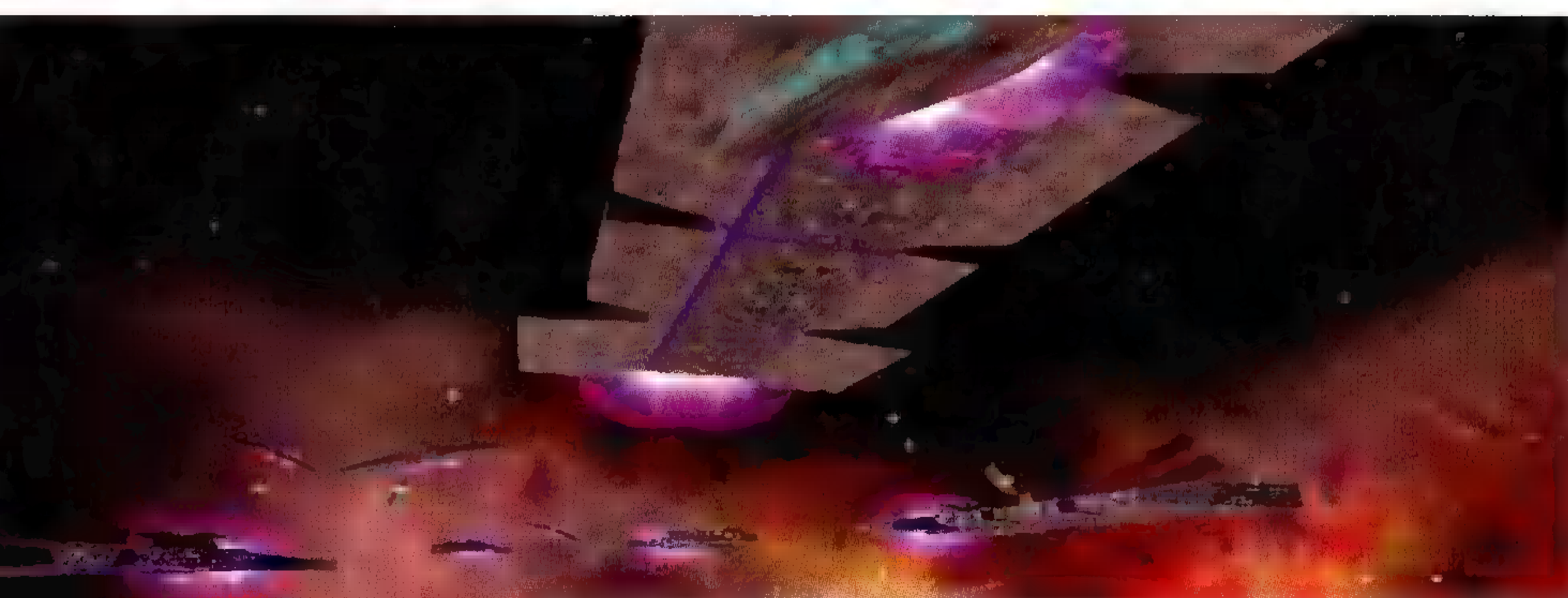
W miarę jak człowiek pogłębiał swą wiedzę na temat podróży kosmicznych, rosła chęć opanowania wielkich połaci kosmosu. Ziemia stała się zbyt mała, aby pomieścić rosnącą w zastraszającym tempie populację. Jednak dziesiątki lat ciągłych badań poskutkowały: człowiek wynalazł wspaniałą metodę podboju kosmosu. Posiadł umiejętność konstruowania bram czasoprzestrzennych, dzięki którym w bardzo krótkim czasie można było udać się w dalekie zakątki kosmosu. W celu zasiedlania odległych galaktyk, stworzono tam monstrual-

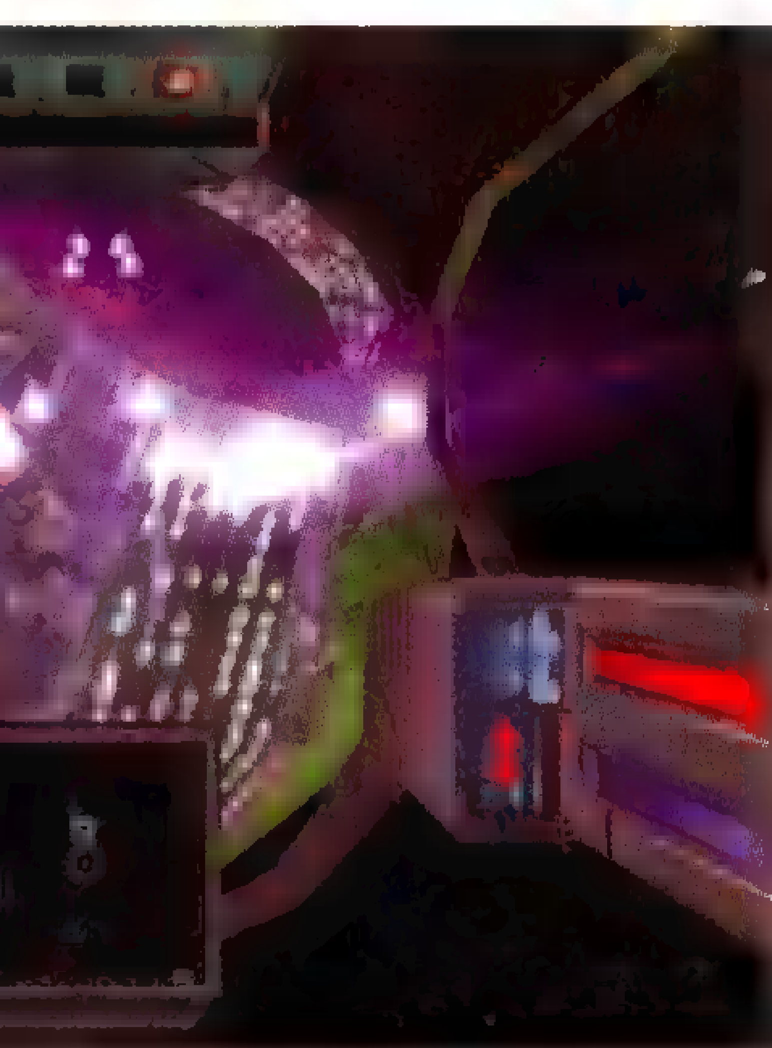
Pieszcząca oko grafika i kojąca słuch muzyka.

FRONTIER



Oto powód całego zamieszania: brama czasoprzestrzenna.





OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „X-Beyond" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P166, 32 MB RAM, Voodoo 1**



Werdykt: Nie chce się wierzyć, ale gra chodzi prawie idealnie, tylko przy większej liczbie obiektów dostaje czkawki.

■ Komputer Testowy: **PII 300, 64 MB RAM, Voodoo 2**



Werdykt: Absolutnie wystarczający sprzęt, czkawka nie zdarzyła się ani razu.

ne maszyny, dostosowujące warunki do takich, w których mógłby żyć człowiek. Wkrótce jednak coś zaczęło szwankować. Maszyny oszalały, zbuntowały się i zwróciły przeciwko swemu stwórcy, niszcząc jego dokonania. Pomimo rozpaczliwych prób, nie udało się opanować sytuacji. W ten sposób, w krótkim czasie, człowiek stracił swą potęgę. A na otrząśnięcie się z tragedii i przywrócenie dawnej sprawności potrzebował aż 500 lat. W tym właśnie momencie rozpoczyna się akcja gry. Tobie przypada zaszczyt przetestowania odbudowanych bram przestrzennych. Jednak podczas pierwszej próby sytuacja wymyka się spod kontroli i zostajesz przeniesiony w jakieś odległe miejsce w kosmosie. Twój statek ma mnóstwo uszkodzeń, Ty zaś nie wiesz, gdzie jesteś. I wydawać by się mogło, że to już koniec, gdyby nie...

Świat gry składa się z ponad 30.000 (!) obiektów.

Gdyby nie to, że trafiłeś na obcą cywilizację. Cywilizacja nosi nazwę Teladi, a najważniejszym zajęciem w życiu jej przedstawicieli jest handel. Oferują Ci oni możliwość naprawy Twojego statku za astronomiczną cenę 3000 kredytów. Aby ułatwić Ci zdobycie tej sumy, dostajesz pożyczkę w wysokości 100 kredytów, które musisz pomnożyć, umiejętnie handlując towarami pomiędzy rozmaitymi stacjami i obiektami kosmicznymi. To jest właśnie idea gry. Handel oznacza przeżycie, a nieumiejętne obchodzenie się z funduszami - klęskę. Zaledwie sto kredytów to, wydawać by się mogło, bardzo niewielka część wymaganej gotówki. W rzeczy samej! Żeby uzyskać wymaganą na naprawę kwotę 3000 kredytów, będziesz musiał bardzo żmudnie i ciężko pracować. Na dodatek Twój statek podczas katastrofy stracił urządzenie umożliwiające przyspieszanie czasu podróży, w skutek czego, przeloty między odległymi stacjami będą bardzo długie i nużące. Jednak cierpliwość nadużyta w początkowym okresie gry, zostanie hojnie wynagrodzona w jej dalszych etapach, gdy już zdołamy uporać się z naprawą statku i spłaceniem długu przedstawicielom rasy Teladi. Wtedy na dobre rozpocznie się prawdziwa gra, otworem staną przed Tobą wielkie, niezbadane przestrzenie, setki nowych stacji kosmicznych, a nawet nowe cywilizacje. W tym właśnie momencie odsłaniają nam się monstrualne rozmiary gry.

O rozmiarach najlepiej świadczą przemawiające do wyobraźni liczby: świat gry składa się z ponad 30 tysięcy (!!!) obiektów, z czego jedna trzecia to różne rodzaje pojazdów kosmicznych. Następna sprawa to przestrzeń. Jest ona naprawdę ogromna, a całkowite zwiedzenie świata gry zająęłoby wprawnemu graczowi dobre kilkadziesiąt godzin ciągłej gry. W praktyce oznacza to co najmniej miesiąc spędzony nad grą, zwłaszcza że nie należy ona do łatwych. Niech się więc schowają przygodówki, które można spokojnie ukończyć w kilka dni, czy zręcznościówki, których przejście nie zajmie więcej niż tydzień. Kupując „X-Beyond The Frontier" mamy pewność, że za te sto kilkadziesiąt złotych będziemy się bawić przez na prawdę długi okres. To się opłaca! Tym bardziej, że zabawa będzie naprawdę pasjonująca i wciągająca.

To wspaniała, pieszcząca oko grafika i przynosząca ulgę zmęczonym uszom muzyka. Kosmos przedstawiony w grze jest niesamowity - wszelkie obiekty są skonstruowane niezwykle precyzyjnie i szczegółowo. Poczynając od asteroidów, poprzez budowle kosmiczne, a na całych planetach i galaktykach kończąc. Do tego dochodzi wspaniała gra świateł i kolorów. Aż nie chciało mi się wierzyć, że programiści wykrzesali to wszystko ze zwykłego Voodoo. Całość się doskonale płynnie rusza już na P166. Muzyka natomiast jest lepsza niż w niejednym filmie s-f. Jest klasyczna, żadne tam umpa-umpa, jej dźwięk jest ukojeniem dla ucha, jej kunszt wyśmienicie współtworzy klimat i przepych gry.

Takie właśnie uczucie włada nami już od pierwszych minut spędzonych z „X-Beyond The Frontier". Cóż więc mam więcej mówić? Może tylko krótko grę podsumuję: wspaniały klimat, wspaniała muzyka, wspaniała fabuła, wspaniała grafika, wspaniała... gra!

KRZYCHOO

■ **Za:** Cudownie ogromna, klimat, grafika i operowa muzyka.

■ **Przeciw:** Nużący, wymagający cierpliwości początek (ale TYLKO początek!).

Już dawno nie mieliśmy tak niesamowitej kosmicznej gry ekonomicznej. Godny następca „Elite" i „Frontiera".

WERDYKT 87%

ALTERNATYWNE ■ Frontier ■ Privater

Zwycięstwo Westwood w wojnie RTS-ów. Stańcie po ich stronie i zasiądźcie do gry!

Konkurs GK

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

PODAĆ I IMIĘ I NAZWISKO AKTORA KTÓRY WCIELIŁ SIĘ W POSTAĆ GŁÓWNODOWODZĄCEGO GDI GENERAŁA SALOMONA.

NAGRODY:

- 5 GIER „TIBERIAN SUN"
- 5 NAGRÓD NIESPODZIANEK



FUNDATOR NAGRÓD:

IPS C.G.
UL. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. (0-22) 642 27 66

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „C&C: TS" NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 15 LISTOPADA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE STYCZNIOWYM. POWODZENIA!

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

MOCNE SPRZĘŻENIE

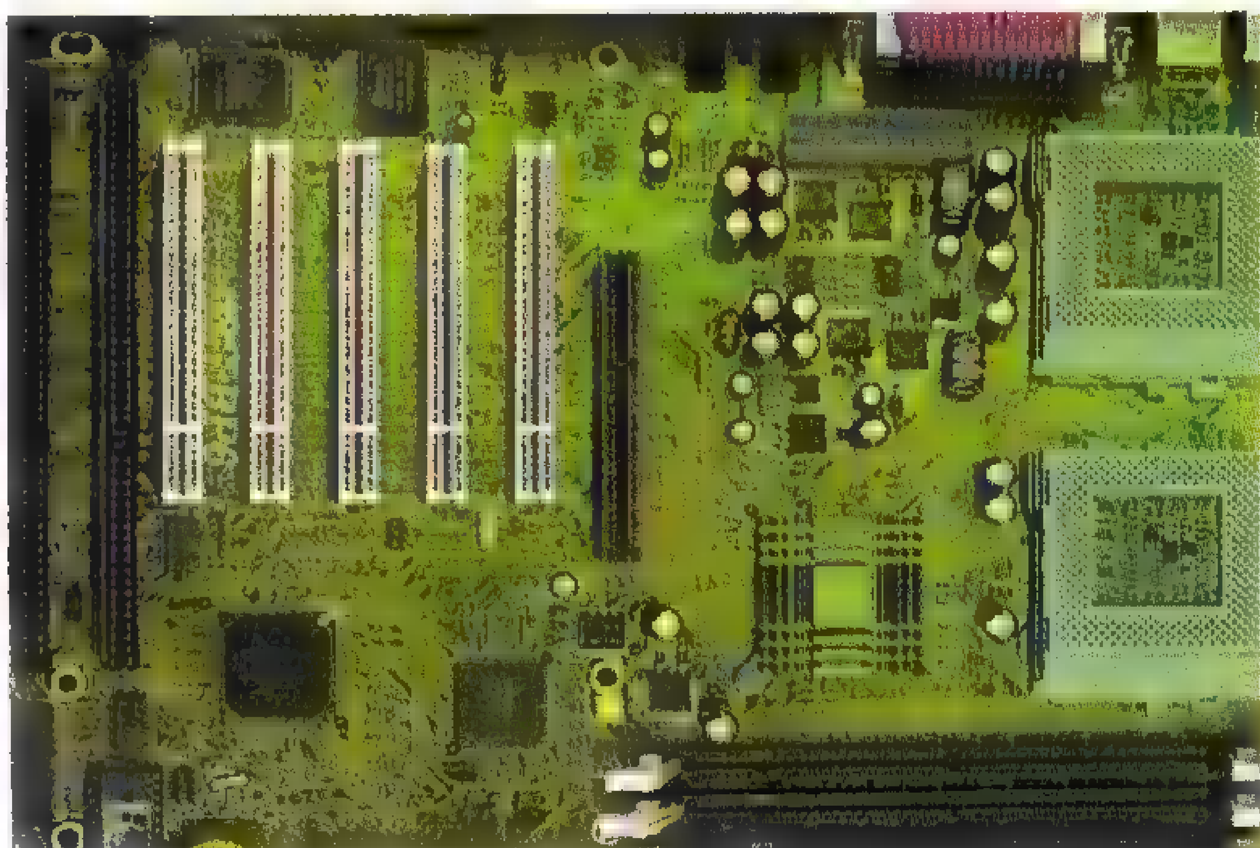
Od nadmiaru głowa nie boli. Co prawda może nie dotyczy to wrzodów na redaktorskim żołądku, ale w dziedzinie komputeryzacji takie hasełko ma wielkie zastosowanie.

- Producent: **Abit**
- Dystrybucja: **BIOS, tel. (0-22) 8675138**
- Cena: **770.00**

Miesiąc temu w Listach, w dość zawoalowanej formie, chciałem przemycić nasz dzisiejszy hit. Jak się już zapewne zdążyliście zorientować mowa będzie o podstawowym elemencie każdego peceta - płycie głównej. Nasza dzisiejsza bohaterka ma jednak kilka zalet, które przy określonej sytuacji ekonomicznej mogą odegrać niebagatelną rolę. Panowie - oto płyta BP6, firmy Abit!

Co w niej takiego niecodziennego, zapytacie? Wyobraźcie sobie sytuację, w której znajduje się ewentualny nabywca (lub posiadacz) procesora Celeron zabudowanego na gnieździe Socket 370. Wszyscy wokoło trąbią o Slocie I, zaczyna wreszcie pojawiać się na rynku PIII, reklamowany jako produkt z wielką przyszłością, a my... Lipa, waszmoście? Niekoniecznie. Przede wszystkim zastanówmy się co chcemy zrobić z naszym systemem. Jeśli jego parametry są dla nas wystarczające, to dajmy sobie spokój i przejdźmy do czytania innych tekstów, jeśli nie... Chcemy postawić serwer, lub za małe pieniądze praktycznie podwoić osiągi naszego sprzętu? Proszę bardzo.

Opisywana tutaj płyta łamie pewien stereotyp wypromowany przez ludzi z Intela - Celeron nie będzie funkcjonował na płytach dwuprocesorowych. A figa!



Każde rozwiązanie techniczne można udoskonalić lub... obejść! Tak jest w tym przypadku. Dostępne do tej pory na rynku przejściówki umożliwiające nam wsadzenie dwóch Celeronów na płytę, nie spełniały do końca pokładanych w nich nadziei. Były dość zawodne i czasami wykonywane domową metodą przy użyciu lutownicy. Sprawa połączenia jednego pina z odpowiednim wyjściem w gnieździe stała się kwestią honoru każdego eksperymentującego pececiarza. Na szczęście duże firmy także dostrzegły szansę na zarobienie gotówki, i oto mamy pierwszy efekt działania kapitalizmu.

BP6 posiada dwa sloty na Celerony (Socket 370) z magistralą opartą na chipsecie Intela (BX), co praktycznie otwiera drogę innym „podkręceniom". Trzy sloty DIMM oferują nam podłączenie na maksa 768 MB RAM (w modułach 8, 16, 32, 64, 128 i 256 MB - może „Quake VI"?). Najnowsze karty graficzne odetchną nieco mogąc działać na slocie AGPx2 (czekamy wciąż na x4), zaś miłośnicy rzeczy „łatwych, lekkich i przyjemnych" zapewne doznają ogólnego odprężenia na wieść o zastosowaniu tutaj (niemalże) rewolucyjnego Soft Menu II (BIOS Awarda!). Dzięki temu nie ma potrzeby pochłaniania ton informacji dotyczących zworkologii, zawartych w instrukcji. Bardzo ważną rzeczą jest także obsługa standardu Ultra DMA 33/66 - transfer z dysków twardych od razu skoczył w górę. Oczywiście płytę zabezpieczono odpowiednio przed przegrzaniem (z podkręcaniem nie ma co przesadzać) - mierniki temperatury i obsługa alarmu spod BIOS-u to także rzecz warta wspomnienia. Rzecz jasna otrzymujemy także certyfikat odporności produktu na „syndrom roku 2000". Na rynku pojawia się sporo urządzeń działających przez USB, nasza płyta ma dwa takie sloty, więc nie powinno być problemu z podłączeniem skanera czy drukarki. Oczywiście większość użytkowników interesuje ilość wewnętrznych „grzebieni". Mamy tutaj pięć slotów PCI, dwa ISA i CZTERY sloty IDE! Co dwa proce to nie jeden! BP6 nie zmusza nas do zapełnienia obu gniazd procesorów, co jest istotną innowacją i ratuje niejedną kieszeń.

JAGD52

NOWOŚCI

- **AMD powiększa straty!** Największy konkurent Intela nie może wyjść z finansowego dołka, a ostatnią deską ratunku ma być procesor Athlon. Na razie są ok. 290 mln. USD „w plecy".
- Choć to nie do końca nasza działka, warto wspomnieć, że Apple skutecznie uderza w kierunku utworzenia rynku notebooków z „jabcokiem" na opakowaniu. Najnowsze dziecko zmartwychwstałej firmy (i-Book) zaczyna sprzedawać się jak świeże bułeczki.
- Podobno Sony zaczęło działać w kierunku opracowania technologii pozwalającej na produkowanie... plastikowych dysków twardych. Rzecz jasna nie chodzi o obudowę, ale talerze. Hmmm, podobno ma być taniej.
- Microsoft udostępnił informacje o swoim najnowszym produkcie - Win2000. Oto zestawienie wersji tego cuda i ile będzie ono wspierało procesorów (ilość w nawiasach). Windows 2000 Professional - (2), Windows 2000 Server - (4), Windows 2000 Advanced Server - (8), Windows 2000 DataCenter Server - (32).

Wcześniej zajmowali się prostymi programami testującymi szybkość akceleratorów graficznych. Teraz nadszedł czas na ich pierwszy wielki projekt. Utrzymują go w ścisłej tajemnicy. Limitują pokazywane screenshoty. Odmówili wywiadu większości pism na świecie. Nam udało się wydrzeć tajemnicę. A nazywa się ona Payne. Max Payne.



PETRI JARVILEHTO

ROZMAWIAŁ: PIOTR STASIAK

Max był zawsze wzorowym gliniarzem. No, oczywiście nie jakimś tam służbistą, czy byle krawężnikiem z ulicy, ale wszyscy w Wydziale Narkotyków wiedzieli, że miał swoje zasady. To z kolei nie podobało się ludziom trzęsącym nowojorską mafią. Max po prostu nadepnął na zbyt wiele odcisków.

„Gdy chcesz kogoś zniszczyć, odbierz mu wszystko co kocha" - mówi stare chińskie przysłowie. Tak też postanowiono zniszczyć Maxa. Gdy już orszak żałobny rozszedł się do domów, a na grobie żony zakwitł bukiet świeżo ściętych róż, Max poprzysiągł zemstę. Wszedł do ulubionego baru, wypił jak zwykle dwa palce burbona. Potem przeładował pistolet i ruszył w miasto...

Moda na gry z widokiem z perspektywy trzeciej osoby trwa. Prekursorem była oczywiście pełna powabu (czyt. silikonu) Lara Croft - „Tomb Raider 4" w drodze. Tymczasem inni twórcy łyknęli bakcyla. Pojawił się znakomity „Outcast", do sklepów lada dzień trafią „Drakan" i „Shadowman". Do tego wyścigu przyłączają się teraz programiści młodej grupy Remedy. Co prawda ich dzieło nie trafi jeszcze zbyt szybko na nasze dyski - data wydania „When it's done", czyli „Będzie, kiedy będzie" (pokątnie mówi się coś o połowie roku 2000), ale już dziś młodzi Finowie zgodnie twierdzą, że wraz z Maxem nadejdzie całkiem nowa era w przemyśle gier. Skąd ta pewność? Jakie asy mają w rękawie? O tym wszystkim opowie Wam prowadzący projekt - Petri Jarvilehto.

Ile osób pracuje nad „Max Payne"?

Gra powstaje od ponad dwóch lat. W tej chwili nasz team liczy 17 osób - 8 artystów, 6 programistów, speca od dźwięku, designera fabuły i mnie, prowadzącego projekt.

Można zaryzykować stwierdzenie, że pomysł na „Max Payne", podobnie z resztą jak na inne gry z modnej fali TPP (perspektywy trzeciej osoby), narodził się w momencie ogromnego sukcesu „Tomb Raider". Czy tak było w rzeczywistości?

Wielu może tak sądzić, ale mówiąc szczerze, sam pomysł na „Max Payne" przyszedł nam do głowy znacznie wcześniej, zanim „Tomb Raider" odniósł tak znaczący sukces, a Lara Croft stała się postacią kultową. Zawsze dobrze nam się pracowało z ideą, że robimy grę z perspektywy trzeciej osoby. Dzięki temu możemy nadać naszemu bohaterowi znacznie silniejszą i bardziej wyrazistą osobowość. Również sam sposób przedstawiania świata - ruch, animacja, wizualizacja walk - to wszystko przy widoku TPP jest bardziej widowiskowe, bardziej „filmowe". A taki efekt chcemy uzyskać w „Max Payne".

Mimo wszystko - gry z widokiem z perspektywy pierwszej osoby (FPP) wciąż jeszcze są bardzo popularne i odnoszą finansowe sukcesy...

Jeśli chcemy mieć sceny walk niczym z filmów gangsterskich (ujęcia w zwolnionym tempie, dynamiczna praca kamer podczas gry), to uwierz mi - widok TPP jest jedynym sposobem, aby to osiągnąć. W widoku gry z pierwszej osoby utracilibyśmy wiele widowiskowych efektów, na przykład to, jak Max rzuca się na ziemię pod ostrzałem, w poszukiwaniu osłony.

Odnoszę jednak wrażenie, że widok TPP nie jest aż tak dynamiczny. Skończyłem wszystkie trzy części „Tomb Raider", a tam w 90% walka to ustawienie się na jakiejś platformie i trzymanie klawisza „strzał", ewentualnie wykonywanie nieskoordynowanych skoków we wszystkich kierunkach.

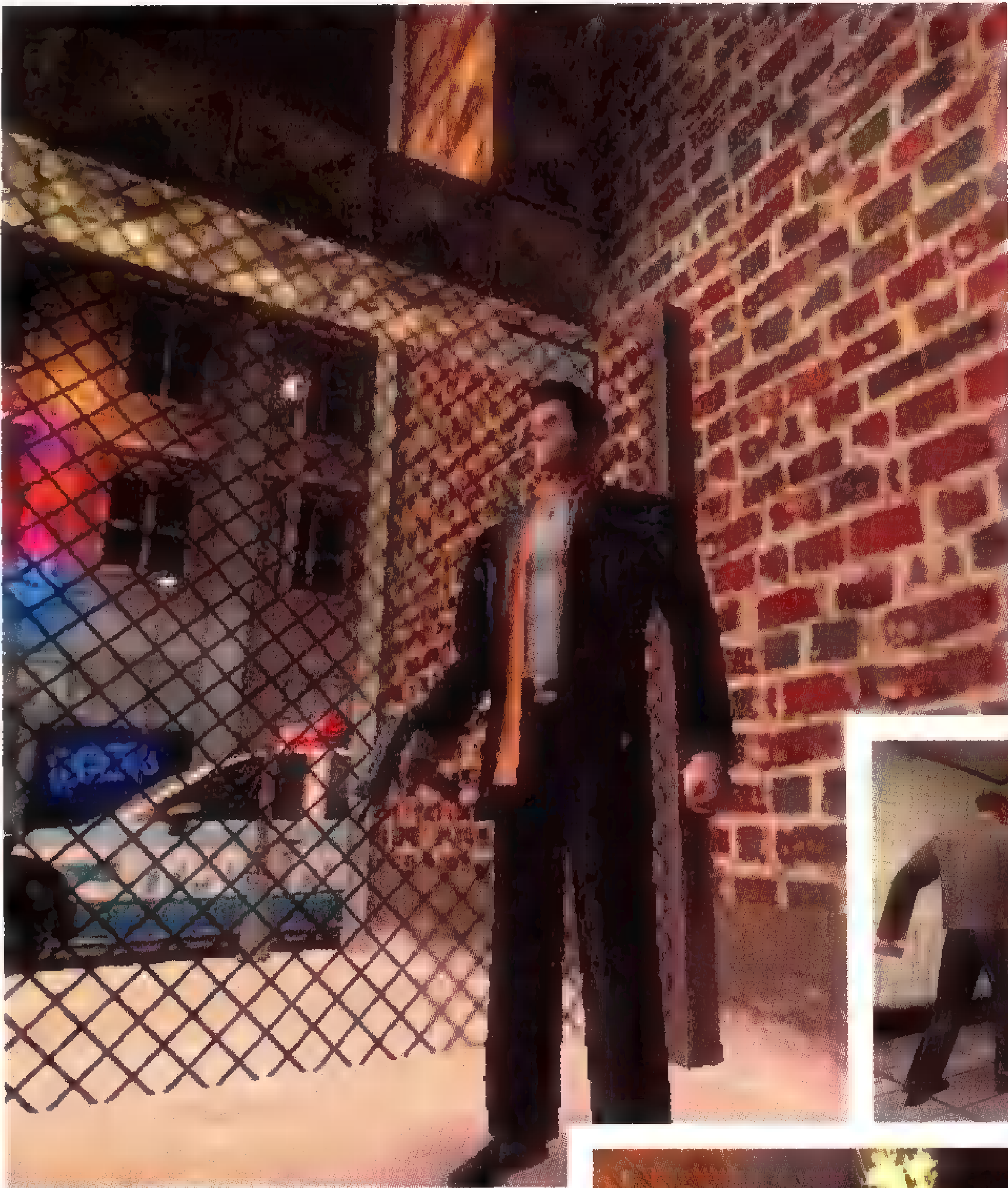
Rzeczywiście, sterowanie w „Tomb Raider" nie jest do końca przemyślane. Nie martw się jednak - w Remedy pracujemy dość ostro nad tym problemem. Sterowanie naszym bohaterem nie będzie spowalniało akcji, ani odejmowało jej dynamiki.

Jak bardzo nastawiacie się na czynnik fabuły w grze? Moim zdaniem, sama akcja i dynamika to zbyt mało. Dlatego tak wielki sukces odniósł „Half-Life". Umiejętnie łączył te dwa aspeky.

Oczywiście - staramy się, aby fabuła była ważnym elementem „Max Payne". Naszym zdaniem akcja tak naprawdę ma sens dopiero wówczas, gdy łączy się z dobrą historią, która rozwija się w trakcie rozgrywki. Bardzo staramy się, aby taka właśnie była fabuła w tej grze - wciągająca, z dreszczykiem emocji, pełna zwrotów akcji. Chcemy jej nadać wyraźny smaczek filmów gangsterskich „noir" z lat 40.

Opowiedz coś więcej o engine graficznym MAX-FX.

To naprawdę kawał dobrego programistycznego stuffu. Nasza gra jest pierwszą, która wykorzystuje oświetlenie oparte na modelu fizycznym rozchodzenia się promieni. Daje to otoczeniu niesamowicie realistyczny wygląd i takich też odczuć dostarcza graczom. Nasze efekty cząsteczkowe są również realistyczne, a do animacji postaci używamy systemu szkieletowego. Pozwala to nam zaprogramować wiele różnych rodzajów zachowań i

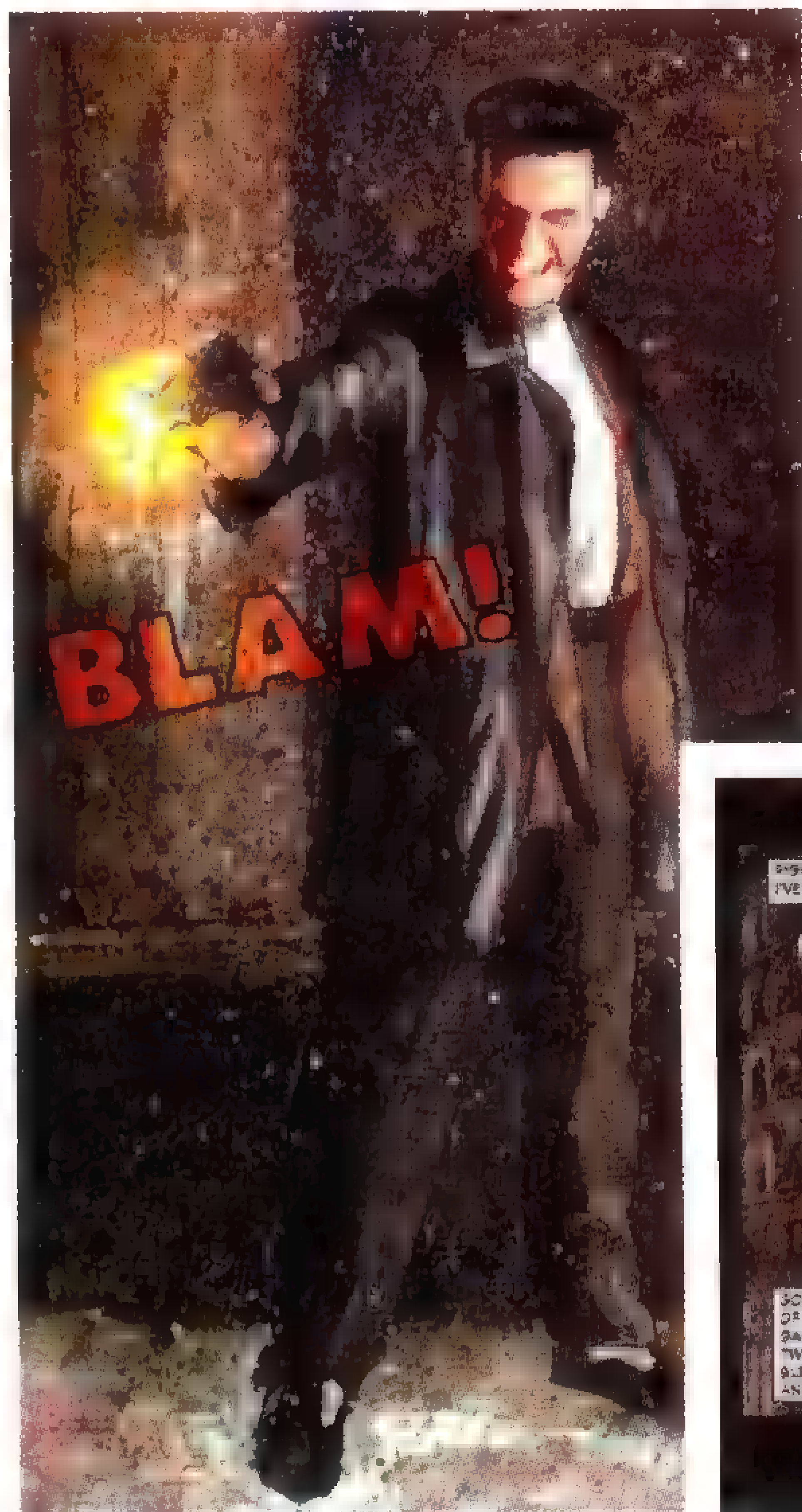




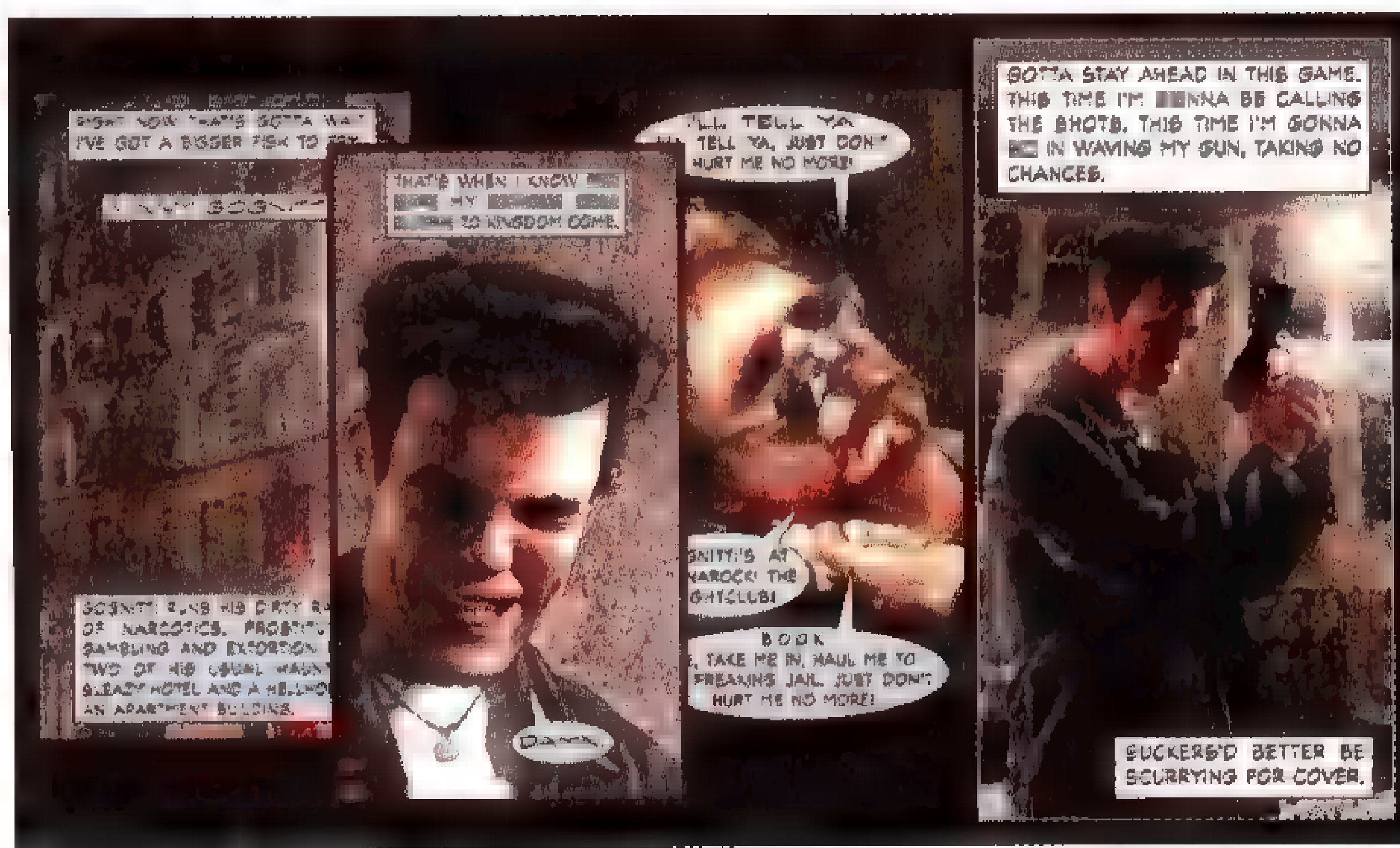
Wsysająca fabuła i dynamiczne sceny walk to dwie najważniejsze cechy „Max Payne".











TROCHĘ O SCENERII...

New York City

Akcja gry przenosi nas w najgłębsze zakamarki Nowego Jorku. Aby lepiej uchwycić ich klimat, autorzy wybrali się na wycieczkę do tego wielkiego miasta. Przywieźli tony fotografii. Odwiedzili luksusowe biurowce Manhattanu, podejrzane hoteliki w Harlemie i zaułki Queens. To wszystko znajdziemy w grze.









Naszym zdaniem akcja tak naprawdę ma sens dopiero wówczas, gdy łączy się z dobrą historią, która rozwija się w trakcie rozgrywki.

ruchów, a także nadać postaciom niespotykanie wiele szczegółów.

Wnioskuję, że gra będzie miała zacięcie realistyczne.
Tak, staramy się, aby całe otoczenie gracza zachowywało się tak, jak w rzeczywistym świecie. Staramy się zaprojektować wnętrza z jak największą ilością detali, co będzie tworzyło odpowiednią atmosferę. Max może dowolnie oddziaływać na środowisko, może używać przedmiotów, niszczyć i rozbijać. Podobnie walki - będą powodowały prawdziwe spustoszenie, na przykład w magazynie z butelkami.

Utrzymujecie w tajemnicy większość szczegółów dotyczących walki, rodzajów uzbrojenia itp. Dlaczego?
Powiedzmy, że chcemy włączyć do walki pewne znane, ale nie wykorzystane dotychczas w grach elementy, niestandardowe ruchy. Chcemy jednak pokazać je światu dopiero, gdy prace nad grą będą wystarczająco zaawansowane.

Jaki jest Twój ulubiony element gry?
Cóż, prowadzę cały ten projekt, więc nic dziwnego, że podoba mi się on jako całość. Jeśli jednak mam coś wybrać, z pewnością będą to ostatnie poziomy gry, kiedy poszczególne elementy fabuły zaczynają się wzajemnie zazębiać, łączyć i przed graczem odkrywana zostaje cała prawda.


Cenzurze się to nie spodoba

„Max Payne" będzie miał na rynku kilku silnych przeciwników. Nadchodzi „Drakan", „Shadowman", „Indiana Jones & Infernal Machine". Do sklepów właśnie trafia znakomity „Outcast". Nie wspomnę już o wszystkich trzech częściach „Tomb Raider". Czy nie obawiacie się trochę konkurencji?
Naprawdę przygotowujemy grę TPP nowej generacji i nie obawiamy się wspomnianych przez Ciebie tytułów. W „Max Payne" znajdziesz świetną fabułę, silną osobowość głównego bohatera, nowoczesną technologię programistyczną, walki, które przewyższają wszystko, co do tej pory mogliśmy oglądać. Wszystko to składa się na wysoką naszym zdaniem grywalność finalnego produktu. Również, jak mi się wydaje, żadna z wymienionych przez Ciebie gier nie jest sprzedawana z edytorem. Tymczasem my dajemy graczom możliwość pełnego modyfikowania i tworzenia własnych elementów, postaci, poziomów. MaxED będzie naprawdę przydatnym i intuicyjnym narzędziem, które, mam nadzieję, wielu przypadnie do gustu.

Ostatnie pytanie dotyczy postaci głównego bohatera. Jest to jeden z kluczowych elementów tego rodzaju gier, jeśli spojrzymy bliżej na Duke'a, Larę Croft czy Cuttera Slade, bohatera „Outcast"...
Tak, a Max zdecydowanie będzie postacią o silnym charakterze, z dużą dozą indywidualności i specyficznego poczucia humoru. Założę się, że będzie gwiazdą.

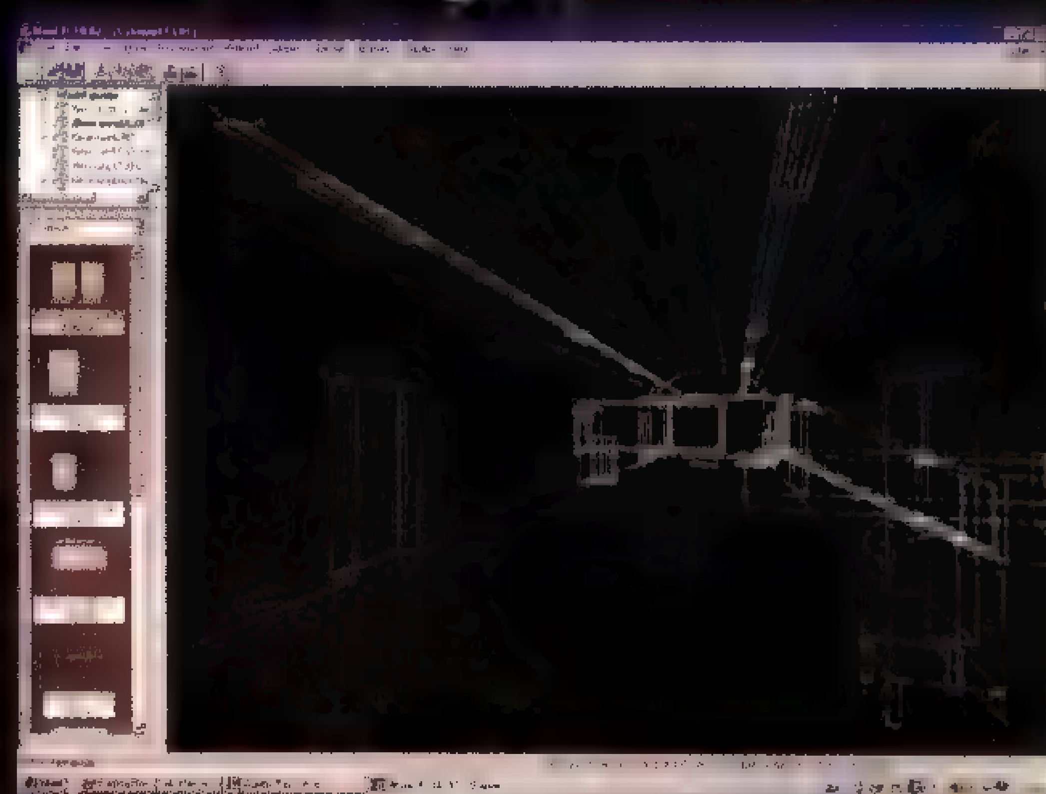
Dziękuję za rozmowę.


Huta? W Nowym Jorku?

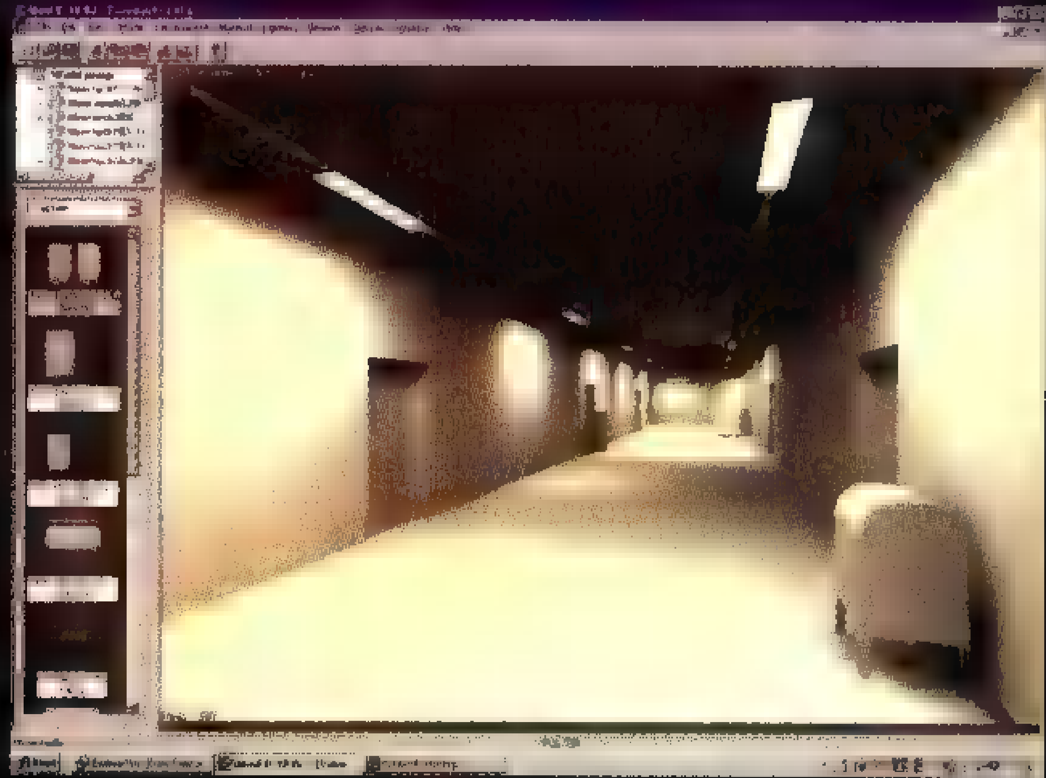
DWA ŁYKI TECHNIKI...

Jak Powstaje Max

Engine MaxFX ma wiele unikalnych właściwości. Oczywiście jest w pełni konfigurowalny i elastyczny. Według twórców z Remedy, dołączony do gry edytor będzie prostym urządzeniem, które pozwoli każdemu graczowi stworzyć własny świat, poziomy, postacie. Poniżej przykładowa droga powstania lokacji w grze.


Wszystko zaczyna się od siatki w przestrzeni.


Nałożenie tekstur na obiekty.

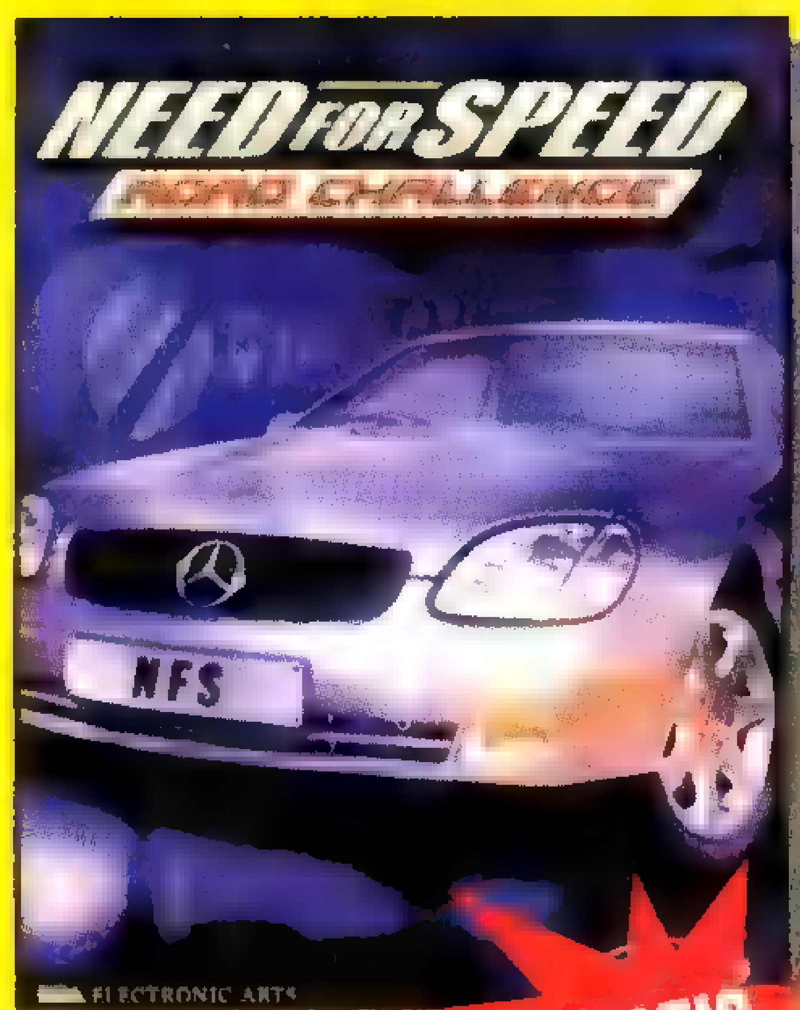

Wyliczenie oświetlenia.


Efekt końcowy.

WYBIERZ GRĘ

PROMOCJA PRENUMERATY

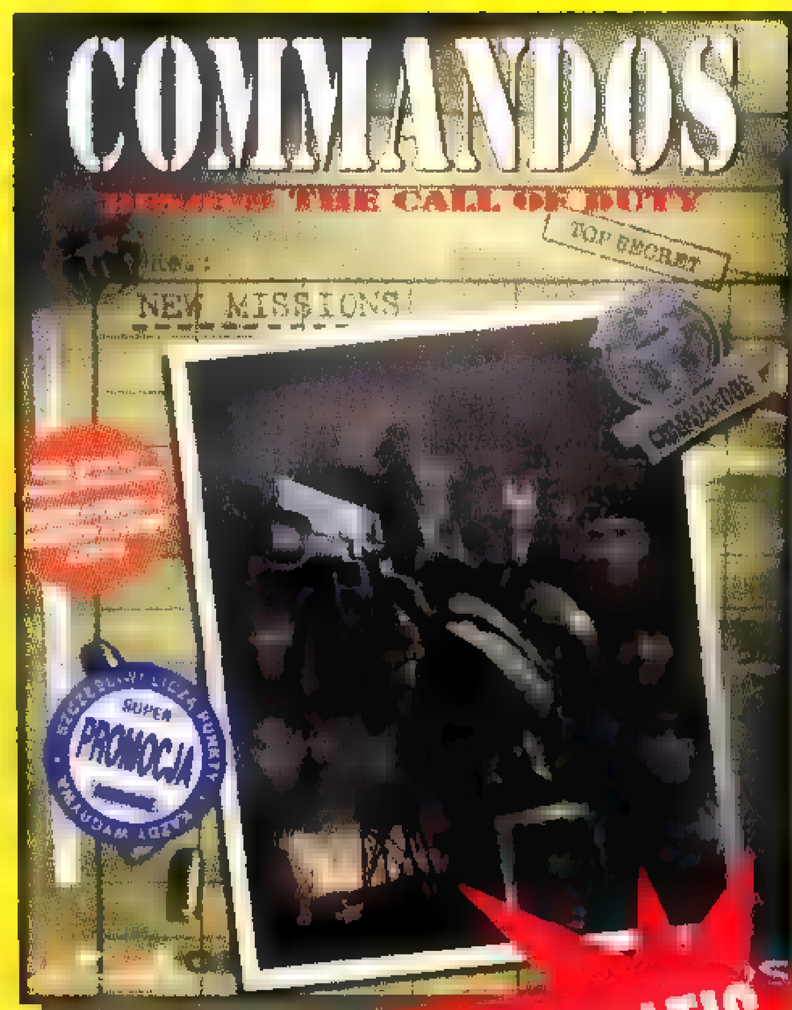
Każdy kto do końca października zamówi w redakcji roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę** komputerową na PC! Możesz wybrać jeden dowolny tytuł z **12 zamieszczonych** poniżej gier.



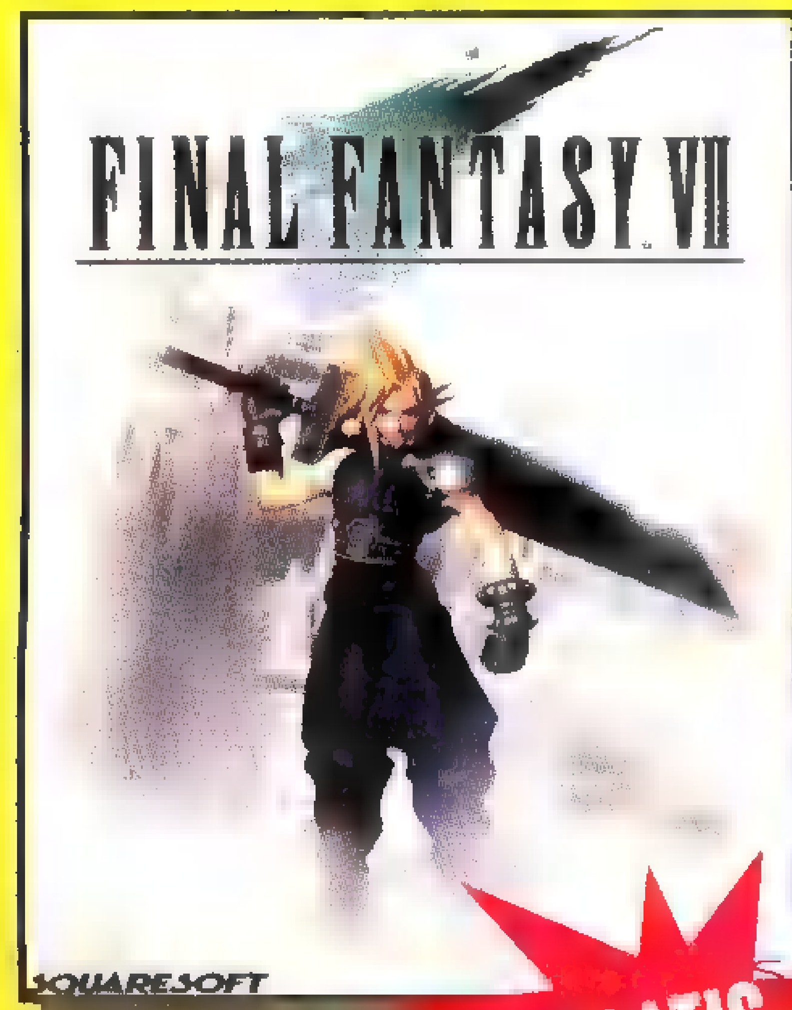
NFS 4 GRATIS



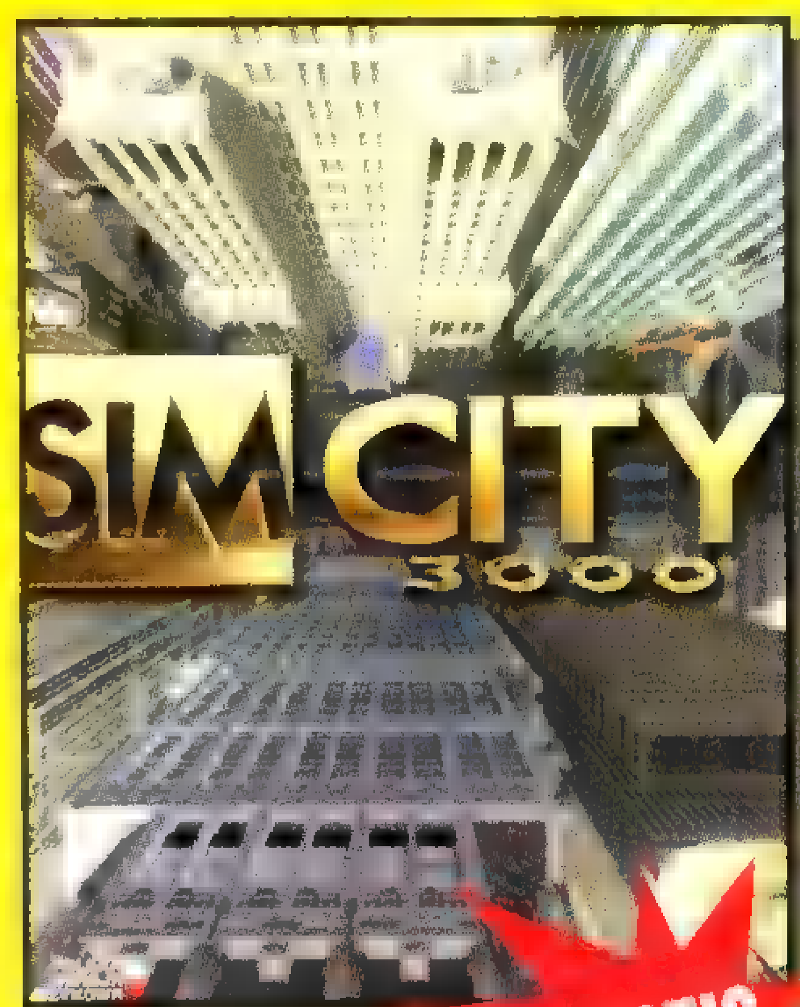
TIBERIAN SUN GRATIS



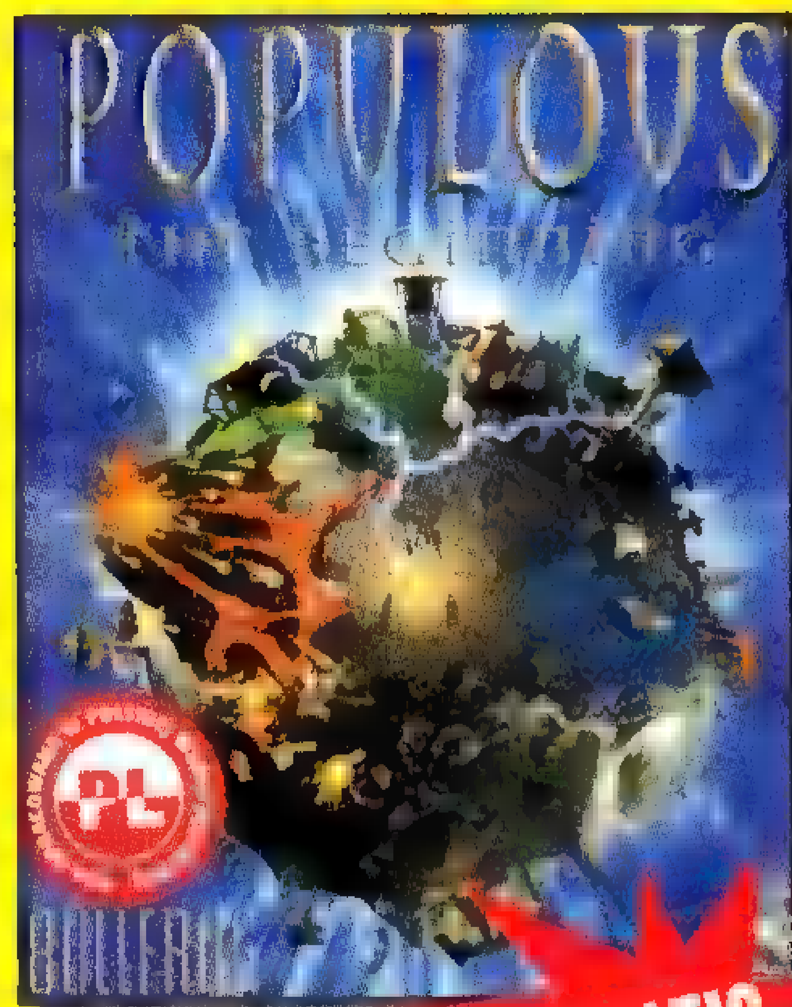
COMMANDOS GRATIS



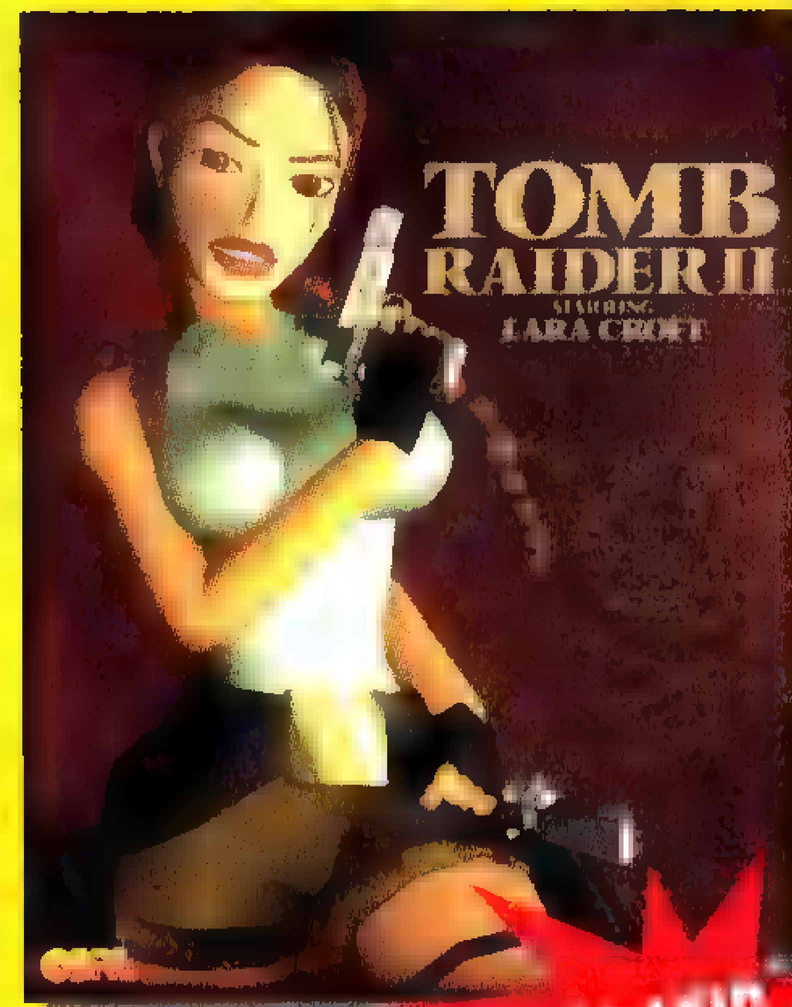
FINAL FANTASY VII GRATIS



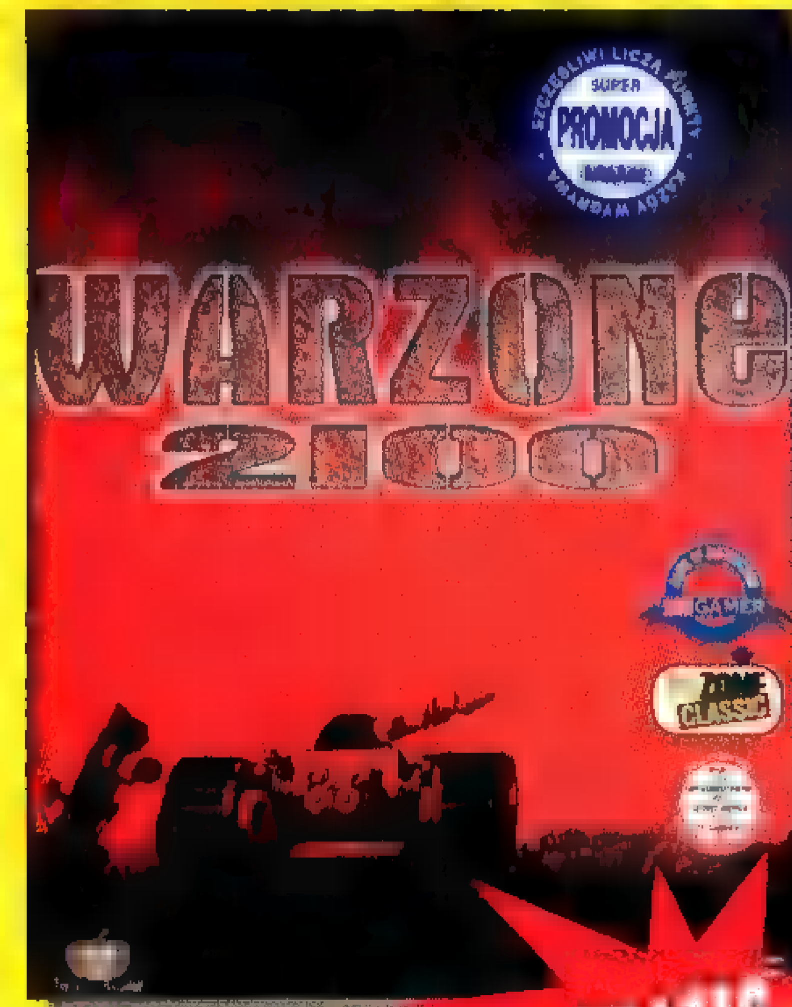
SIM CITY 3000 GRATIS



POPULOUS 3 GRATIS



+ GOLDEN MASK GRATIS



WARZONE 2100 GRATIS



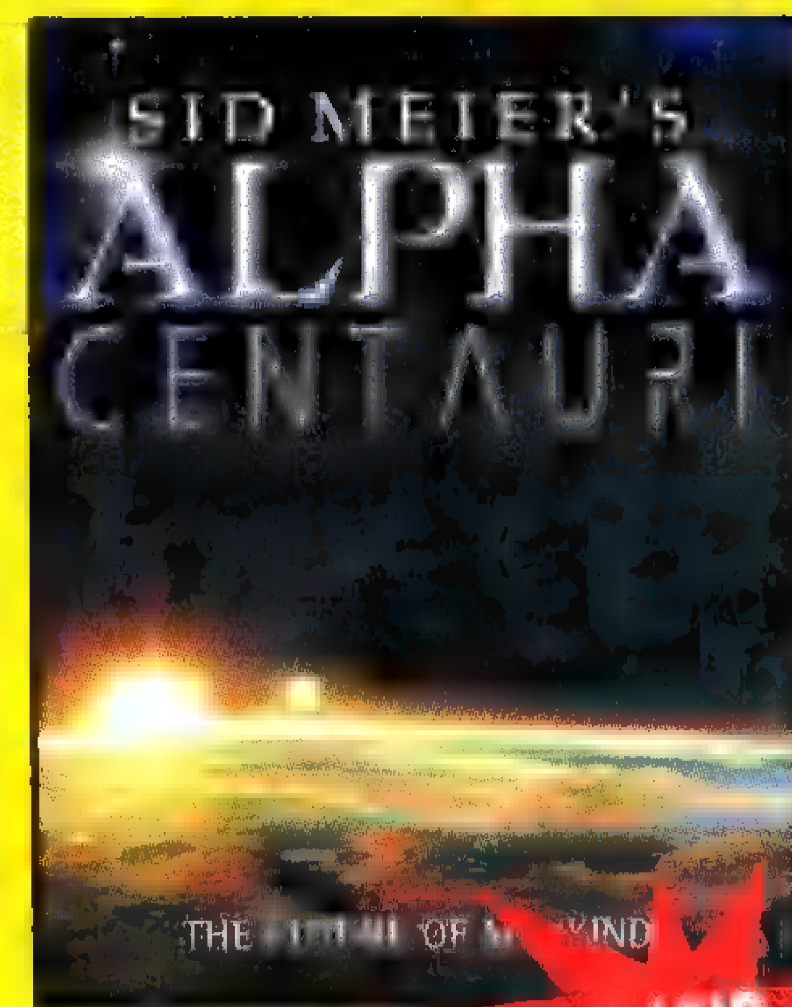
HEROES M&M 3 GRATIS



DUNGEON KEEPER GRATIS



THIEF GRATIS



ALPHA CENTAURI GRATIS

Jak zamawiać. *Koszt rocznej prenumeraty wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 130,00 zł. Taką kwotę należy przesłać na adres redakcji przekazem pocztowym. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego, wypełnić standardowy blankiet (czerwony) na przekaz pieniężny, a na jego odwrocie, w miejscu na korespondencję, należy napisać drukowanymi literami, czego dotyczy wpłata — w tym wypadku np. prenumerata „GK CD" od numeru 11/99, zamawiam grę „Final Fantasy VII", adres zamawiającego.* ***Uwaga!*** *Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 45 dni i nadana zostanie oddzielnie.* ***Adres redakcji:*** *Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.*

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 31.10.99

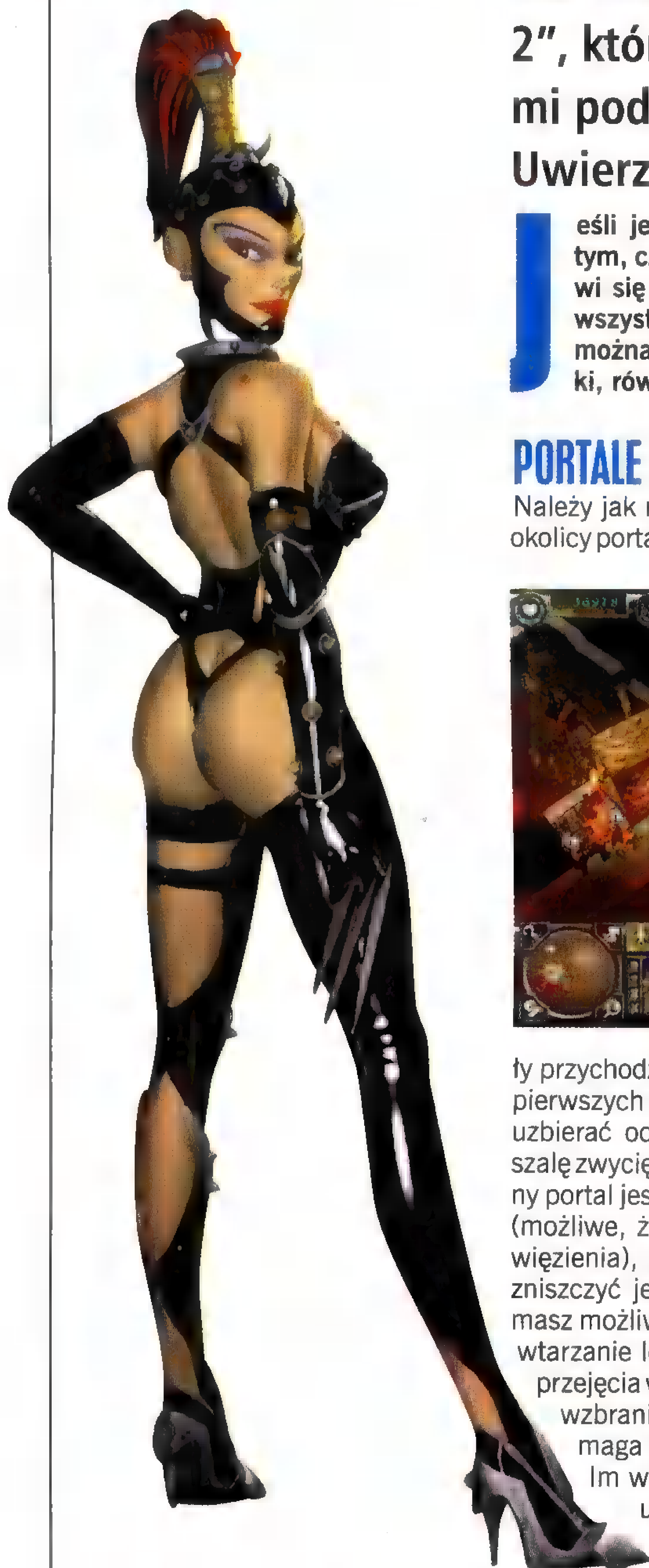
NIE PRZEGAP! GRA CZEKA NA CIEBIE!

PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA **GK #8/99** ■ WERDYKT **92%**

DUNGEON KEEPER 2



Jak Dobrze Być Złym? Oto garść porad do „Dungeon Keepera 2", które, miejmy nadzieję, pomogą Wam zawładnąć mrocznymi podziemiami, pełnymi czającego się wszędzie Dobra. Uwierz nam - nie jest to takie proste...

Jeśli jeszcze osobiście nie przekonałeś się o tym, czas pokaże, że nie przez przypadek mówi się „Dobro zawsze wygrywa". Oczywiście wszystko co znajdziecie w niniejszym tekście można zastosować do każdego trybu rozgrywki, również wieloosobowego.

PORTALE

Należy jak najszybciej przejąć wszelkie dostępne w okolicy portale. Dzięki temu nowe kreatury będą mogły przychodzić do Ciebie szybko, a ponadto do czasu pierwszych potyczek z prawymi bohaterami zdołasz uzbierać odpowiednią ilość wojska, by przeważyć szalę zwycięstwa na swoją stronę. Gdy jedyny dostępny portal jest chroniony, musisz zebrać wszystkie siły (możliwe, że będzie trzeba najpierw odbić kogoś z więzienia), zaatakować wartowników i oczywiście zniszczyć jego obstawę. Jeśli tego nie zrobisz, nie masz możliwości dalszego rozwoju, a to oznacza powtarzanie levelu. Oczywiście, gdy masz możliwość przejęcia więcej niż jednej „tajemniczej bramy", nie wzbraniaj się przed tym, nawet wtedy, gdy wymaga to przelania krwi Twoich podwładnych. Im więcej będziesz miał portali, tym szybciej uzbierasz dużą armię. Gdy już ją będziesz miał, zaczną się pierwsze kłopoty...



Portali nigdy za mało...

NASTROJE KREATUR

Pamiętaj, że mimo iż większość Twych podwładnych nie wygląda na istoty żywe, ma potrzeby i wymogi żyjących. Potrzeby stworów należy zawsze bezzwłocznie zaspokajać w przeciwnym razie (w ostateczności) nie zważające na Rękę Zła, opuszczą Twoje lochy kierując się do portalu, z którego wyszły, niejednokrotnie niszcząc wszystko, co stoi na ich drodze (drzwi i inne przeszkody). W mniej skrajnych przypadkach potworki uciekają z pola bitwy lub po prostu wykazują się mniejszą skutecznością w walce. W takiej sytuacji nie można praktycznie nic zrobić, dlatego staraj się za wszelką cenę nie dopuścić do tego. Poziom zadowolenia symbolizuje mała ikonka twarzy nad każdą postacią (bądź zestawienie wszystkich w menu stwory/nastroje), a jej wyraz zmienia się w zależności od nastroju bestii. Chyba każdy domyśla się, co oznacza dana minka więc nie ma sensu o tym pisać. Istotne natomiast są powody wprawiające Twych podwładnych w różne humory.

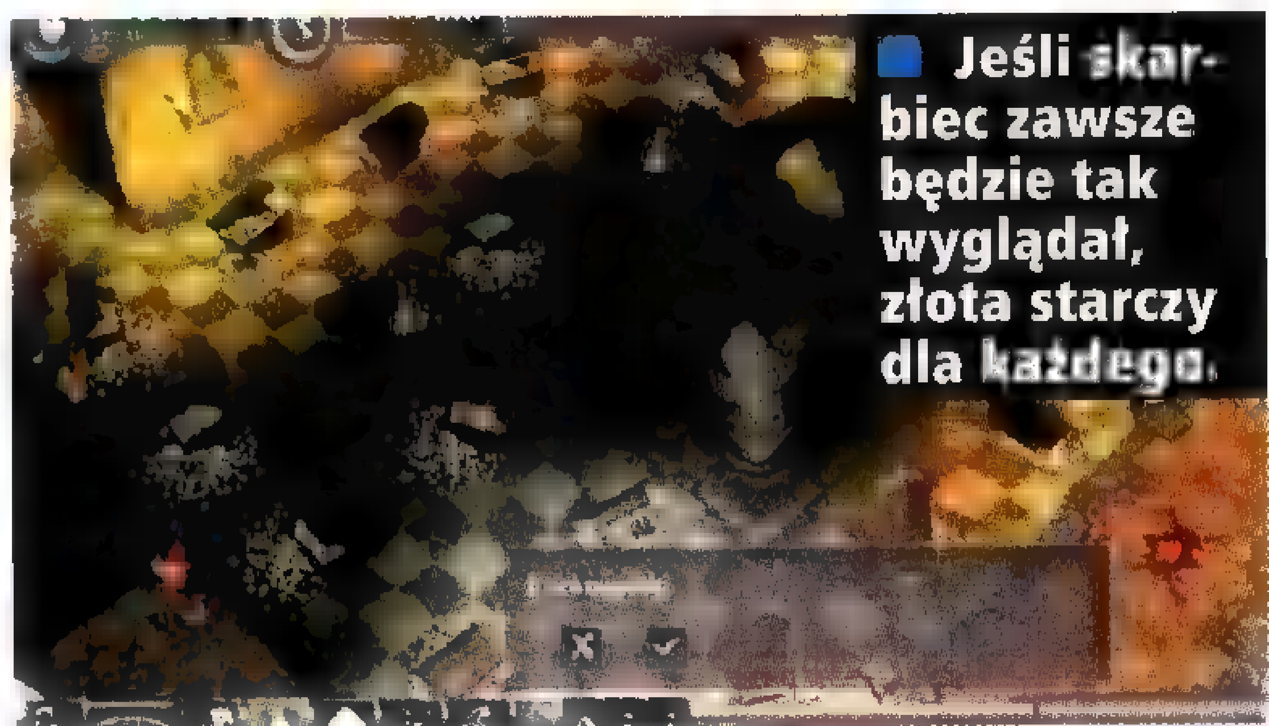
NEGATYWNIE WPŁWAJĄ NA PODWŁADNYCH:

BRAK LEŻA. Pierwsza rzecz, jaką należy wybudować, gdy przyjdą do Ciebie stwory. Brak leża fatalnie wpływa na kreatury i bez wątpienia jest najważniejszym czynnikiem decydującym o ich nastroju.



Nigdy nie dopuszczaj do takich sytuacji!

BRAK KASY. Racjonalne kierowanie budżetem lochów spowoduje, że stwory nie będą się na Ciebie wkurzały. Chodzi oczywiście o przekazanie należnych kwot pieniężnych podwładnym w dniu wypłaty. Jeśli akurat w tym momencie stan złota w Twoim


Jeśli skarbiec zawsze będzie tak wyglądał, złota starczy dla każdego.

skarbcu nie będzie wystarczający na opłacenie wszystkich kreatur, zaczną się one powoli irytować i z niecierpliwością oczekiwać na należność. Pamiętaj, aby zwracać uwagę na stan gotówki, szczególnie gdy zbliża się dzień wypłaty!

BRAK ŻARCIA. Pamiętaj o tym, że Twoi podwładni są niesamowicie żarłoczni. Brak jedzenia, podobnie jak i leża pogarsza nastrój stworów, do tego stopnia, że zaczynają powoli się wściekać. Z tego powodu dostęp do kuraków należy zapewnić równie szybko, jak miejsce do spania (pamiętaj także, by Twój kur-

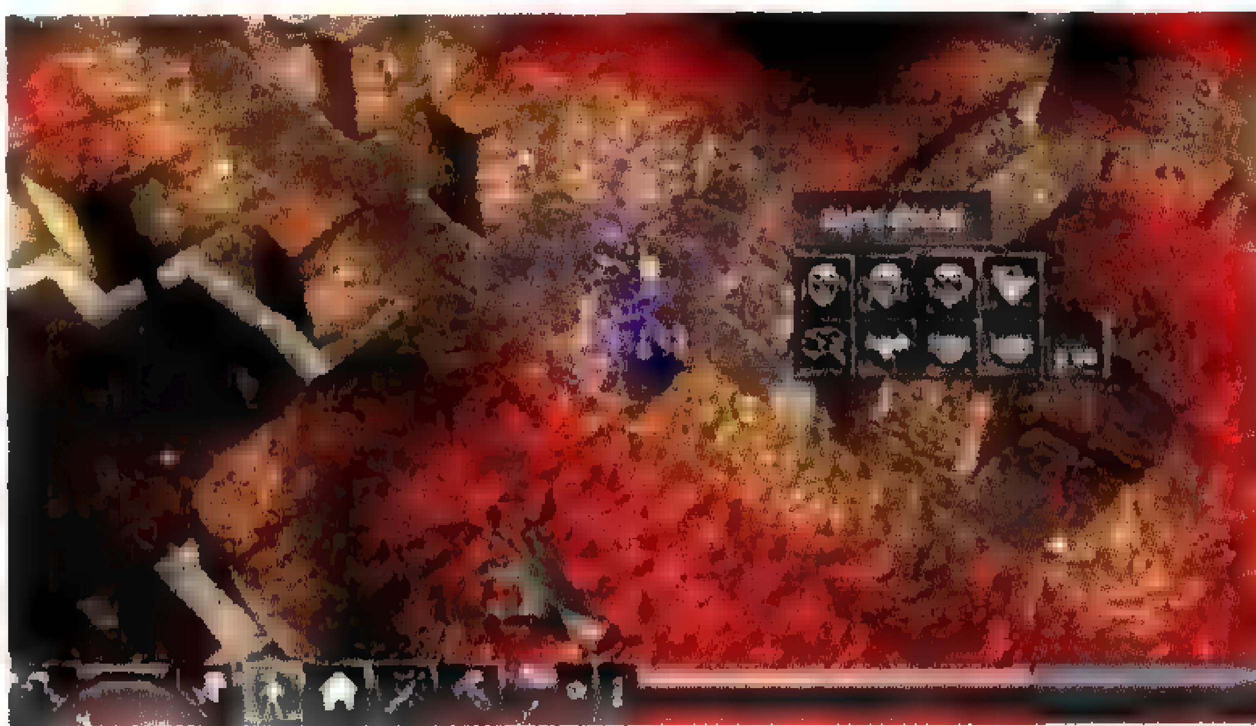


nik był na tyle wielki aby kurczaków nigdy nie zabrakło!). Przy dużych rozmiarach lochów pobuduj kurnik w kilku (co najmniej dwóch) oddalonych od siebie miejscach, by stwory nie musiały przemierzać labiryntu tylko po to, by zaspokoić głód. Jeśli nie zrobisz tego mimo posiadania jednej, nawet ogromnej, wylęgarni, niektórzy podwładni mogą narzekać na brak jedzenia. Poza tym gdy szybko zaspokoisz głód poprawisz im humor, dzięki czemu będą chętniej wykonywać Twoje rozkazy.

RĘKA ZŁA. Stwory wbrew pozorom nie denerwują się gdy je ciągle podnosisz i upuszczasz za pomocą Ręki Zła. Musisz jednak zdawać sobie sprawę z tego, że nie znoszą być „trzymane" przez dłuższy czas,

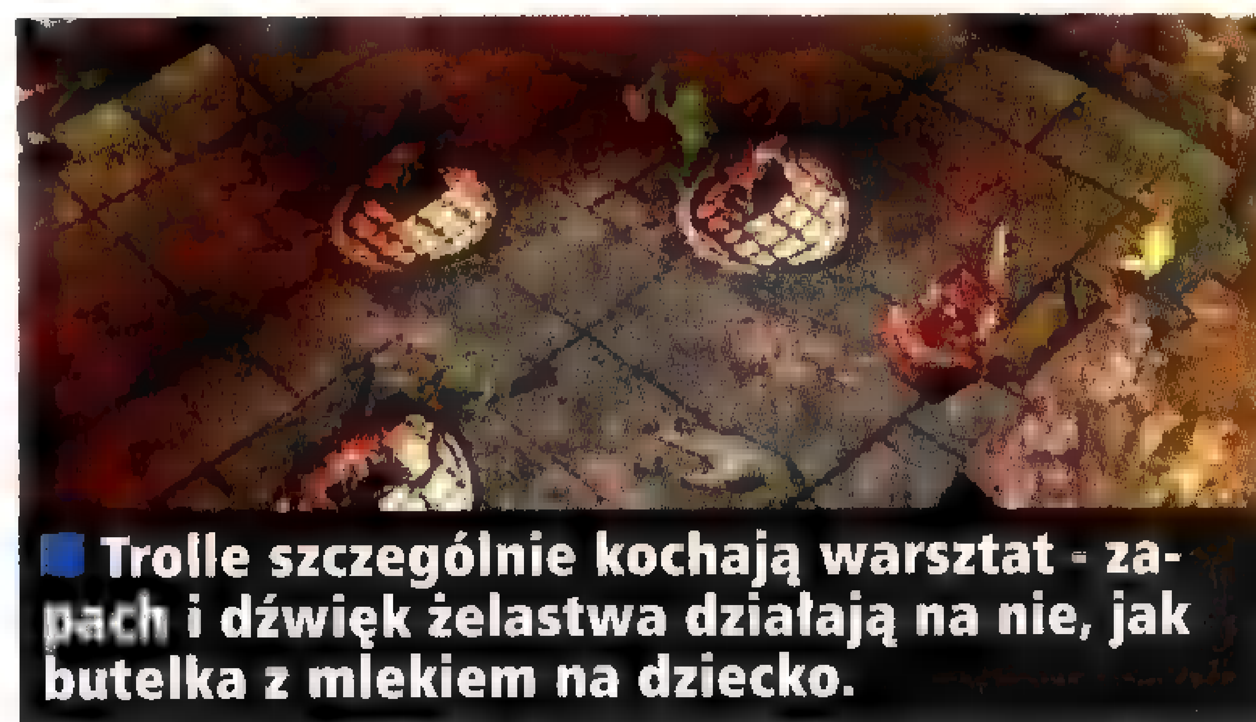

Kto jak kto, ale Czarna Dama zawsze chętnie przyjmie „czułego" klapsa w pupę :).

dlatego rób to tylko wtedy, gdy naprawdę musisz. „Policzkowanie" jest sprawą odrębną - tu musisz wykazać się znajomością poszczególnych „gadów", inaczej niesłuszne potraktowanie np. pracowitego



pełnego zapału i entuzjazmu stwora może go zdenerwować. Wyjątkiem jest Czarna Dama, która ze względu na swą masochistyczną naturę właściwie zawsze chętnie wystawia się na uderzenia. Pamiętaj o tym, by w żadnym wypadku nie pacnąć ledwo dychającego nieboraka (oczywiście Twojego), gdyż może się on po prostu „przekręcić". Ogólnie odradzamy stosowania klapsów jako metody na posłuszeństwo (bezstresowe wychowanie rulez:).

BRAK ZAJĘCIA. Zadbaj o to, by każdy nawet zadowolony stwór mógł wykonywać to co robi najchętniej - Troll do warsztatu, Czarnoksiężnik do biblioteki (nie


Trolle szczególnie kochają warsztat - zapach i dźwięk żelastwa działają na nie, jak butelka z mlekiem na dziecko.

odwrotnie) etc. Kreatury przeważnie nie są leniwe, toteż bez pracy czują się niepotrzebne i nieszczęśliwe.

ANIMOZJE. Pamiętaj o tym, by nie umieszczać w pobliżu siebie gatunków bestii, które się nienawidzą. Dlatego też zalecamy budowanie kilku legowisk mniejszych w różnych częściach labiryntu zamiast



jednego wielkiego, które wcześniej czy później stanie się ośrodkiem zamieszek.

WIĘZIENIE I TORTURY. Z wyjątkiem Czarnych Dam, pozostałe stwory nie przepadają za tego ty-



LINIA FRONTU

W „DK2" przebiega ona praktycznie przez wszystkie poziomy i komnaty. Trudno jest zatrzymać wroga w konkretnym miejscu, ale przygotowanie oddzielnej komnaty na drodze nadchodzących wrażych oddziałów jest bardzo dobrym rozwiązaniem. Warto urozmaicić ją kilkunastoma pułapkami, które nie działają powierzchniowo (gaz odpada), gdyż mogą razić i nasze bestie. Gdy nasz warsztat zacznie produkować bardziej rozwinięte technologicznie konstrukcje warto w najbardziej zagrożonych miejscach utworzyć strażnice - strzeżonego Pan Bóg strzeże.



TIPS & TRICS

HIDDEN & DANGEROUS
Kody wpisuj podczas gry
Włączenie kodów - iwillheat
Ukrycie kamery - enemyf
Zabicie wszystkich wrogów - killthemall
Wyzdrowienie - goodhealth
Odrodzenie - resurrect

MECHCOMMANDER
W katalogu, w którym zainstalowałeś grę musisz wpierw utworzyć plik buymechcommander2. Teraz, podczas gry możesz użyć następujących kodów:
lorrie - odnawia amunicję
osmiu - włącza/wyłącza tryb Boga

BATTLEZONE: TRO
Podczas gry wciśnij [shift] + [alt], a następnie wpisz jeden z kodów:
tebuffy - tryb Boga
tedeadite - nieskończona amunicja
tedontide - odsłania mapę

TIPS & TRICS

■ SYSTEM SHOCK 2
Podczas gry wciśnij shift i ; (średnik) jednocześnie i wpisz:
Summon_obj{przedmiot}
W miejsce {przedmiot} wpisz:
medical kit
psi amp
wrench
pistol
shotgun
assault fire
laser pistol
EMP Rifle
Electro Shock
Gren Launcher
Stasis Field Generator
Fusion Cannon
Crystal Shard
Viral Prolif
Worm Launcher
Możesz także wpisać kody:
psi_full - gracz dostaje full punktów psi
add_pool - daje graczowi dodatkowe punkty pool
reload_gun - przeładowuje broń

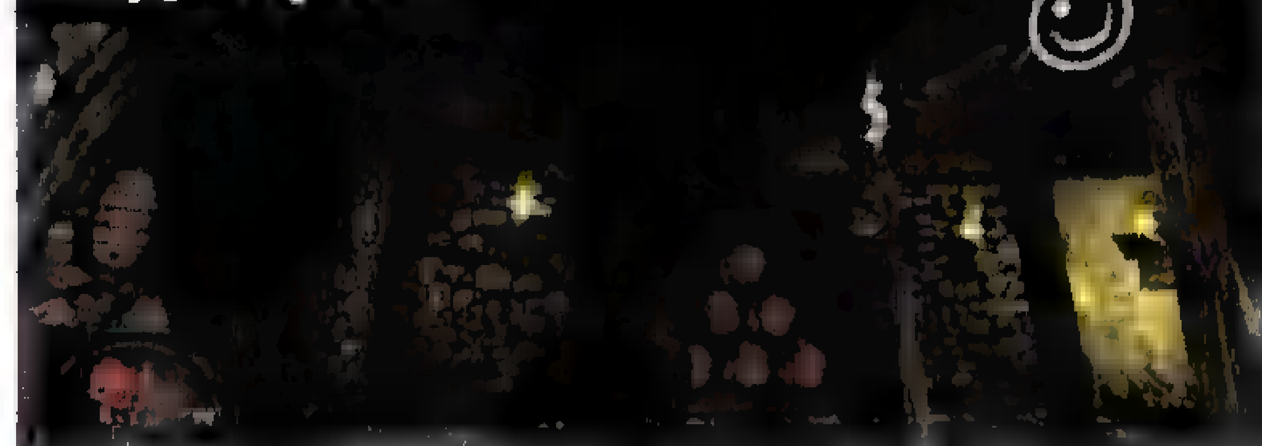
Oto inne kody:
umbrmensch, toggle_inv, cycle_ammo, toggle_compass, query, split, look_cursor, swap_guns, select_psipower, equip_weapon, cycle_weapon, open_mfd, stop_email, clear_teleport, quickbind, quickuse, use_obj, msg_history, play_unread_log, toggle_mouse, frob_toggle, frob_object, frob_object_inv, interface_use, fire_weapon, quicksave, quickload

■ MYSTERIES OF THE SITH
Wszystkie rodzaje uzbrojenia - diediedie
Wyświetla całą mapę - wciśnij T i wpisz cartograph
Tryb latania - wciśnij T i wpisz reebird
Nietykalność - wciśnij T i wpisz boinga on
Pełny inwentarz - wciśnij T i wpisz gimmestuff
Omijanie poziomów - wciśnij T i wpisz gameover

pu atrakcjami, dlatego też rzadko (oczywiście w stosunku do swoich podwładnych) stosuj represje tego typu.

POZYTYWNE WPŁYWANIE DLA PODWŁADNYCH

KASYNO. Pamiętaj, że Twoje rozpustne kreatury chętnie się bawią, dlatego też o ile to możliwe wybuduj jak najszybciej kasyno, gdyż jest to uniwersalny sposób podnoszenia morale. Gdy posiadasz większą


Teraz już wiesz dlaczego Twoje kreatury tak chętnie odwiedzają kasyno :).

sumę pieniędzy nie powstrzymuj się przed podniesieniem wypłat za wygrane - wpłynie to jeszcze lepiej na Twych podwładnych, których usta szybko przybiorą kształt podkówki...

ŚWIĄTYNIA. Oddawanie czci swoim bogom stwory traktują nadzwyczaj poważnie. Dlatego staraj się im zapewnić miejsce kontemplacji poprzez wybudowanie świątyni. Wpłynie to na wytworzenie się pozytywnej opinii na Twój temat, przez co zyskasz sobie u stworów należyty szacunek.

„DOBRA" RĘKA ZŁA. Pamiętaj, że do poprawienia humoru danego osobnika możesz przyczynić się osobiście, niekoniecznie dbając jedynie o odpowiednią infrastrukturę lochu. Oczywiście posłuży Ci do tego uniwersalna Ręka Zła. Dzięki niej, z własnej inicjatywy możesz obdarować pewną sumą pieniędzy jakiegoś niezadowolonego stwora, przez co prawie natychmiast opuści go chandra. Jest to niezawodny sposób na tymczasowe uszczęśliwienie kreatury, gdy jest ona np. dręczona problemem, którego w danej chwili nie jesteś w stanie rozwiązać. Podobnie wygląda sytuacja, gdy któryś podwładny (w dodatku powolny, jak np. demon żółciowy) jest niesamowicie głodny, a droga do kurnika jest długa. Posługując się niezawodną Ręką Zła, rzuć obok niego parę kurczaków, by ten najadł się do syta i nie zmienił zdania odnośnie służby u Ciebie.

Tak właśnie prezentują się główne powody, przez które stwory złoszczą się i nie mają ochoty na tzw. pracę w kolektywie lub w ogóle na podejmowanie jakichkolwiek działań. Jeśli będziesz pamiętał o wszystkich, połowa sukcesu jest murowana! Druga połowa to oczywiście bezpardonowa, krwawa WOJNA. Tu także mamy Coś do powiedzenia, a więc... do dzieła!

PRZYGOTUJ MIEJSCA BITEW

Przed każdą większą bitwą staraj się przewidzieć gdzie będzie się ona rozgrywała, a właściwie gdzie znajduje się najkorzystniejsze miejsce do jej rozegrania. Optymalnym rozwiązaniem jest operowanie na naszym terytorium, co daje większą swobodę ruchów i oczywiście lepsze wsparcie w postaci niektórych wynalazków z warsztatu. Kiedy nie jest to konieczne nie wdawaj się w starcie w miejscach obranych przez wroga. Najlepiej jest pobudować jedną,


Potem tylko modlitwa i już wszyscy są szczęśliwi...

odpowiednio przygotowaną do walki salę, odsuniętą możliwie najdalej od centrum/serca lochu. Trzeba ją oczywiście postawić w takim miejscu, by chcąc czy nie chcąc prawi bohaterowie przy próbie ataku na nasze terytorium musieli przez nią przejść. Zgromadź tam zawczasu wojsko, po to, by zdążyło się ocknąć po rzuceniu na ziemię zanim przybiegnie wróg. Oczywiście nie na każdej planszy możliwe jest zrealizowanie takiego przedsięwzięcia, chociażby ze względu na strukturę podziemi bądź bliskie położenia wroga(ów), jednak w miarę możliwości należy wykorzystywać ten sposób w każdej sytuacji.

PROFESJE KREATUR

Jeżeli dochodzi do bitwy staraj się wykorzystywać specyficzne umiejętności kreatur tzn. wsparcie (Czarnoksiężnik, Elfka Mroku), blokady (Troll, Czarny Rycerz, Demon Żółciowy, Szkielet), okrążanie (Włóczęga, Salamandra, Goblin, Świetlik) oraz atak (Wampir, Anioł Mroku, Czarna Dama). Nie rzucaj na pierwszą linię np. Czarnoksiężnika bądź Elfki Mroku (są oni słabsi fizycznie od nacierających) lub potworów blokujących gdyż walka w najlepszym wypadku może zakończyć się dużymi stratami. Staraj się umieszczać stwory w szeregach od razu wedle ww. profesji, co zoptymalizuje szybkość przejścia do natarcia. Unikaj rzucania


Wsparcie magów jest skuteczne, szczególnie, gdy linia nacierająca jest nie do przebicia.

kreatur wprost pod nogi wroga - próbuj przewidzieć którędy będzie on szedł i postaw swe stwory w odpowiedniej odległości (najskuteczniejszym rozwiązaniem znów okazuje się pomysł sali buforowej, o której pisaliśmy nieco wcześniej).

ZRZUCANIE WOJSKA

Jeżeli już koniecznie musisz zrzucić wojsko tuż obok wroga, niech będą to Czarne Damy i Gobliny,


Zanim Twoi podwładni wstaną, parę wyładowań elektrycznych wyrówna szansę.

ze względu na ich największą szybkość powstawania po upadku. W ten sposób powolniejsze kreatury będą przez kilka sekund dosyć silnie chronione. Pamiętaj o tym, że kolejność chwytania stworów w Rękę Zła jest odwrotna do kolejno-


Rzuć na najsilniejszego zaklęcie Zdrajca, a nieźle im nabruździsz.

ści z jaką są one upuszczane. Z tego powodu najwolniejsze gady podnoś jako pierwsze. Inną możliwością, być może nawet dużo bardziej przydatną i godną wykorzystania podczas zrzutu wojska, jest zaklęcie Piorun, które niestety nie jest na tyle silne, by zabić bardziej doświadczonych przeciwników, ale wystarcza, by skutecznie przez pewien czas powstrzymywać ich przed szturmem na twój „padnięty" oddział. Podobnie stosować można zaklęcia Zdrajca (szczególnie gdy rzucone jest w środek obcych sił) i Piekło :-)

WYNALAZKI

Każdy bardziej doświadczony gracz „DKII" z pewnością dostrzegł niesamowite zalety wszelkich wynalazków warsztatu począwszy od wszelkiego



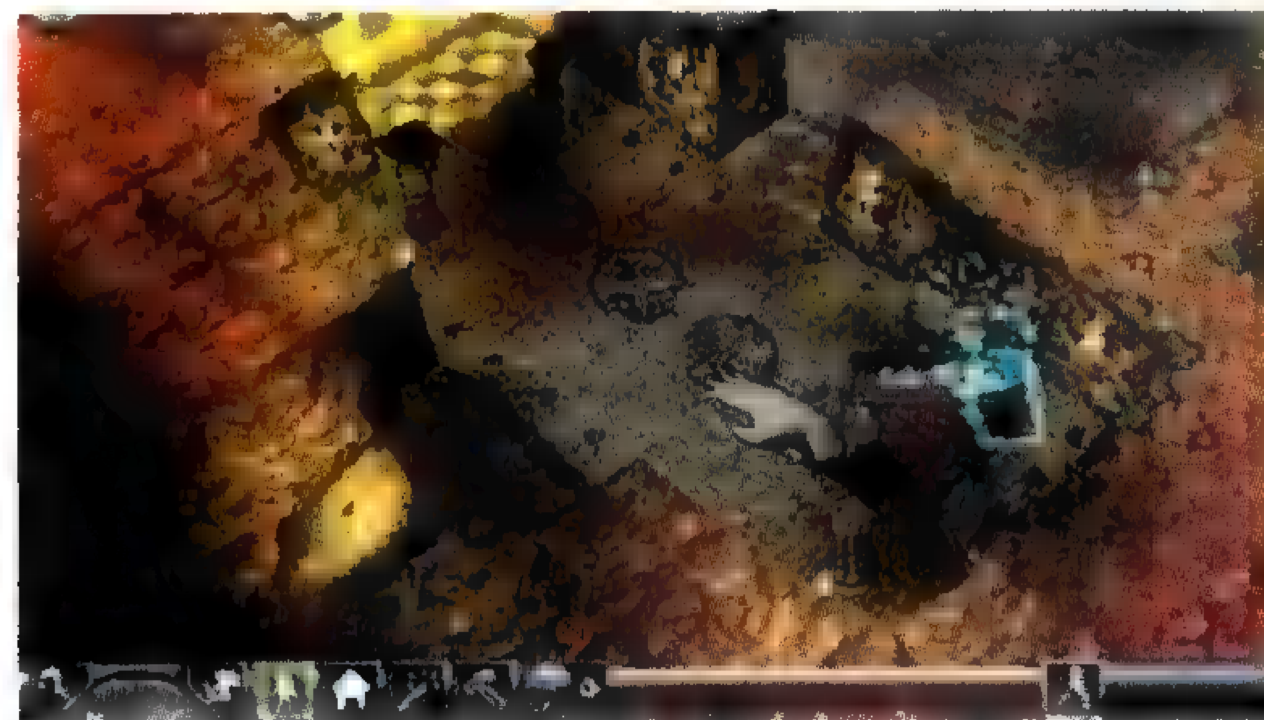
rodzaju drzwi po cały arsenał zmyślnych pułapek. Innymi słowy, ten, kto nie wykorzysta możliwości warsztatu, jest z góry spisany na straty! Stosowanie wszelkiego rodzaju pułapek (szczególnie w połączeniu ze wsparciem wojska) jest dużo bardziej efektywne i ekonomiczne niż zrzut stworów zdanych tylko na siebie. Czasami jest to wręcz jedyna możliwość wygranej! Ewidentnym tego przykła-


Długie korytarze idealnie pasują do zastosowania pułapki kamiennej.

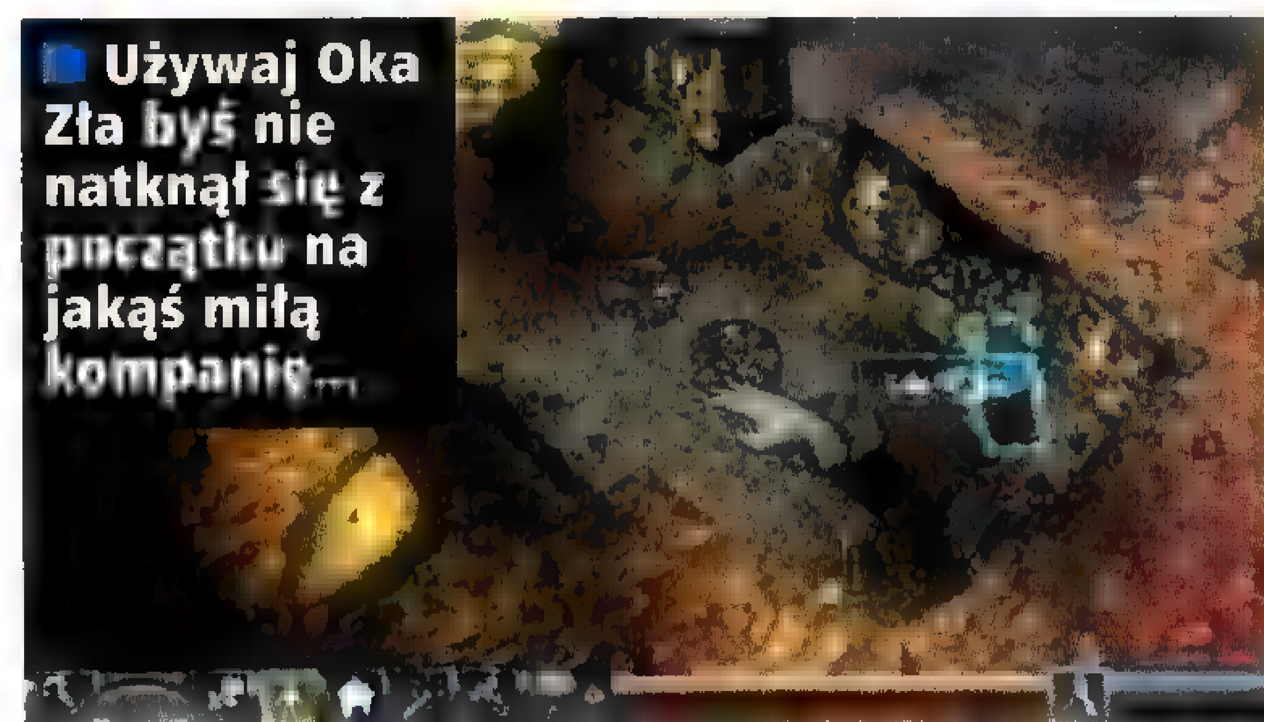
dem może być bodajże dziesiąta misja „Uderzenie" - Szumilas, w której nie zastosowanie pułapek spowalniających inwazję (a jeszcze lepiej całej masy czujników ruchu rozstawionych w odpowiednich miejscach wspartych zgrają stworów) równa się niepowodzeniu całej misji.


Więcej terenu to więcej many, za każde pole +1.

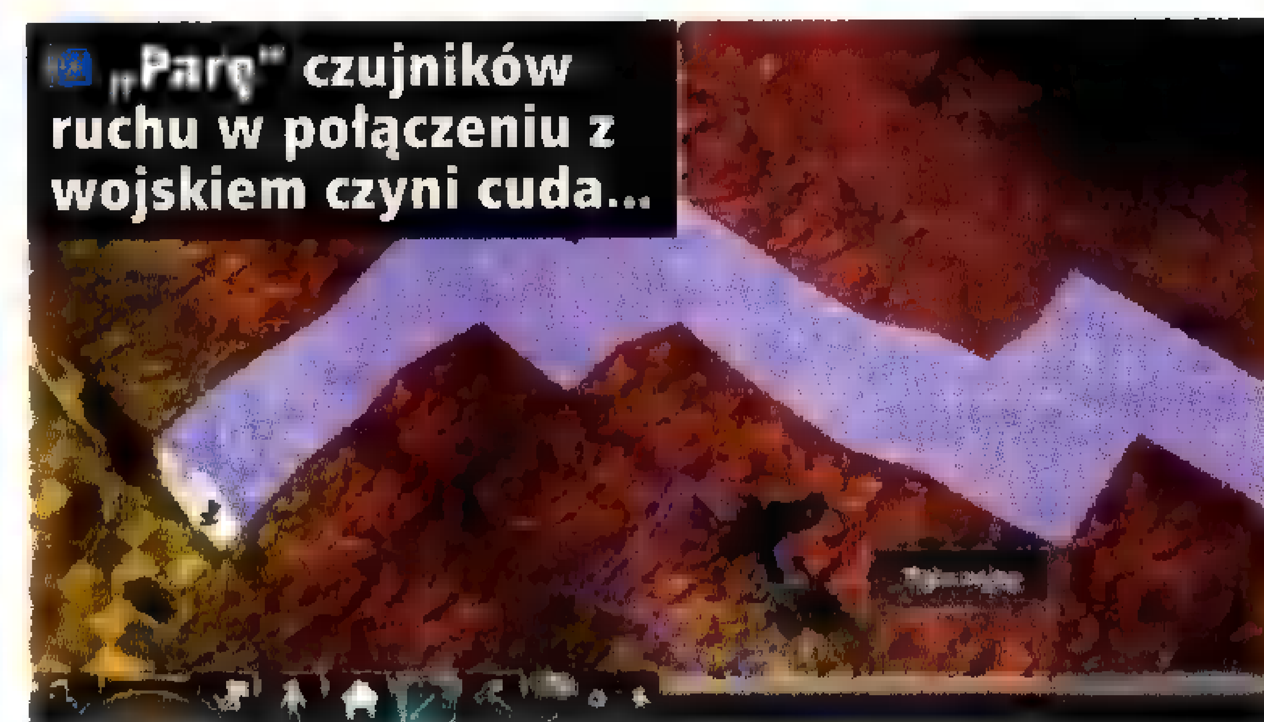
Musisz jednak pamiętać o tym, że do sprawnego działania wszelkich pułapek niezbędna jest energia magiczna (mana), toteż zawsze staraj się utrzymywać jej ilość w normie. Jeśli nie będziesz na to zwracał uwagi, może się szybko „potknąć". Poza tworzeniem pułapek służy ona do utrzymywania przy życiu magicznych stworów - np. chochliki w razie nagłego jej spadku mogą zacząć po prostu znikać. Zawsze warto mieć pełny zapas many, gdyż w razie potyczki stosowanie czarów (często energochłonnych) również jest niezwykle przydatne. Pozyskiwanie many jest bardzo proste: każdy kwadrat pola należący do nas ją produkuje. Nie trudno domyślić się, że im loch jest większy, tym dla Ciebie lepiej.



Na koniec przedstawimy Wam jeszcze kilka innych, tzw. luźnych, aczkolwiek również bardzo przydatnych porad, których nie zdołaliśmy umieścić w żadnym z wyżej opracowywanych zagadnień.


Używaj Oka Zła byś nie natknął się z początku na jakąś miłą kompanię...

1) Gdy tylko to jest możliwe, wykorzystuj skałę jako naturalną ścianę Twojego lochu. Jest ona wytrzymała na wszystko i nie wymaga czasochłonnego wzmocnienia.


„Parę" czujników ruchu w połączeniu z wojskiem czyni cuda...

2) Pamiętaj o tym, by nie przesadzać, szczególnie na początku, z ekspansją, gdyż ewentualne za

TAKTYKA

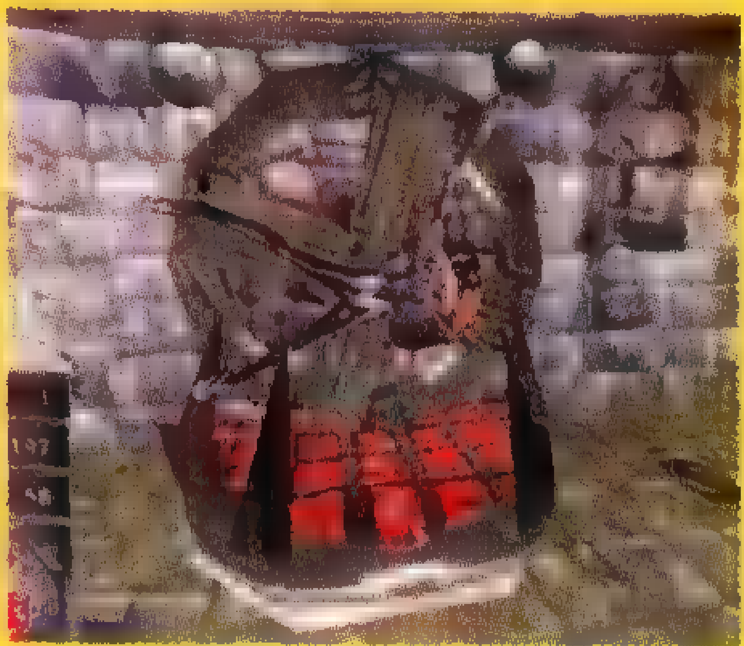
Czarnoksiężnicy i Elfki to obiekty bardzo wrażliwe na ostrzał wroga. Ustawienie ich w bezpośrednim sąsiedztwie z siepaczami Dobra szybko zamieni się w rzeź niewiniątek, a nasi elitarni wojownicy przerobieni zostaną na kotlety. Na pierwszej linii trzeba stawiać przede wszystkim bestie o dużej wytrzymałości (np. Potwory Żółciowe), potem dopiero uzupełniać linię Salamandrami czy Rycerzami. Szkielety to raczej przegryzka dla przeciwnika, choć dość łatwo je otrzymywać. Dobry Strażnik musi mieć podczas bitwy aktywne zaklęcie Uzdrowienie, bo tylko w ten sposób można szybko zapobiec eliminacji najlepszych gierojów.



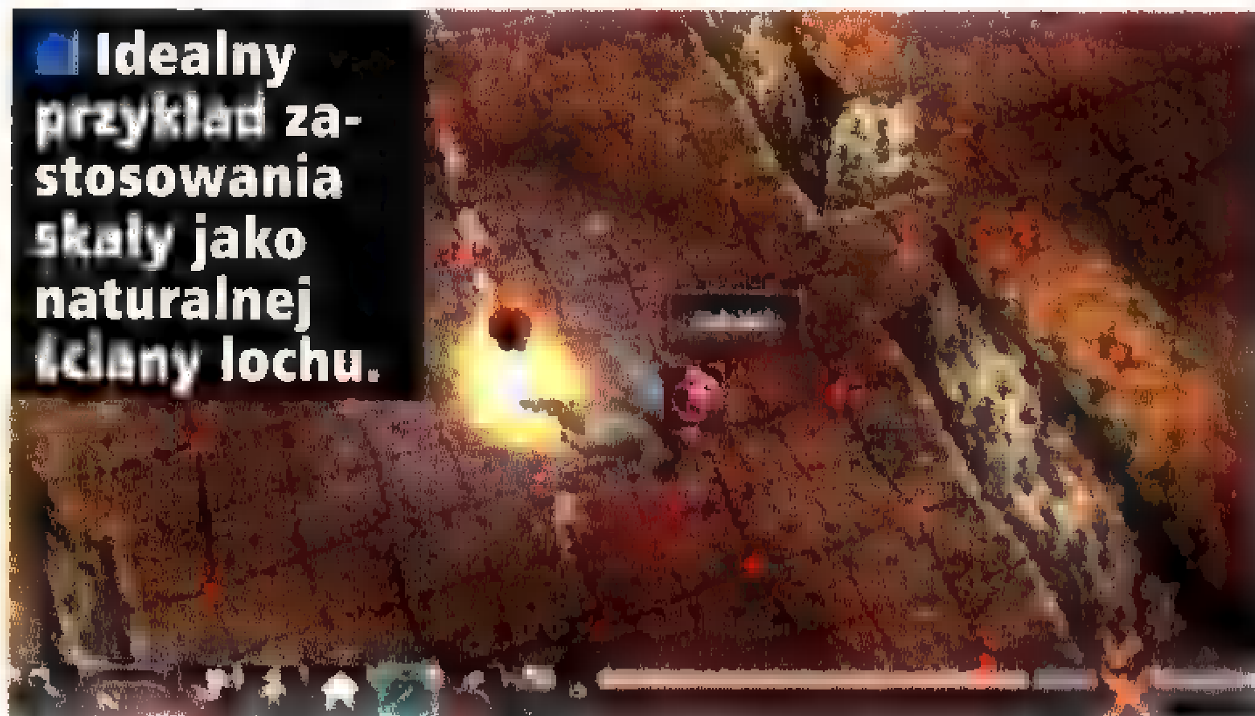


DOŚWIADCZENIE

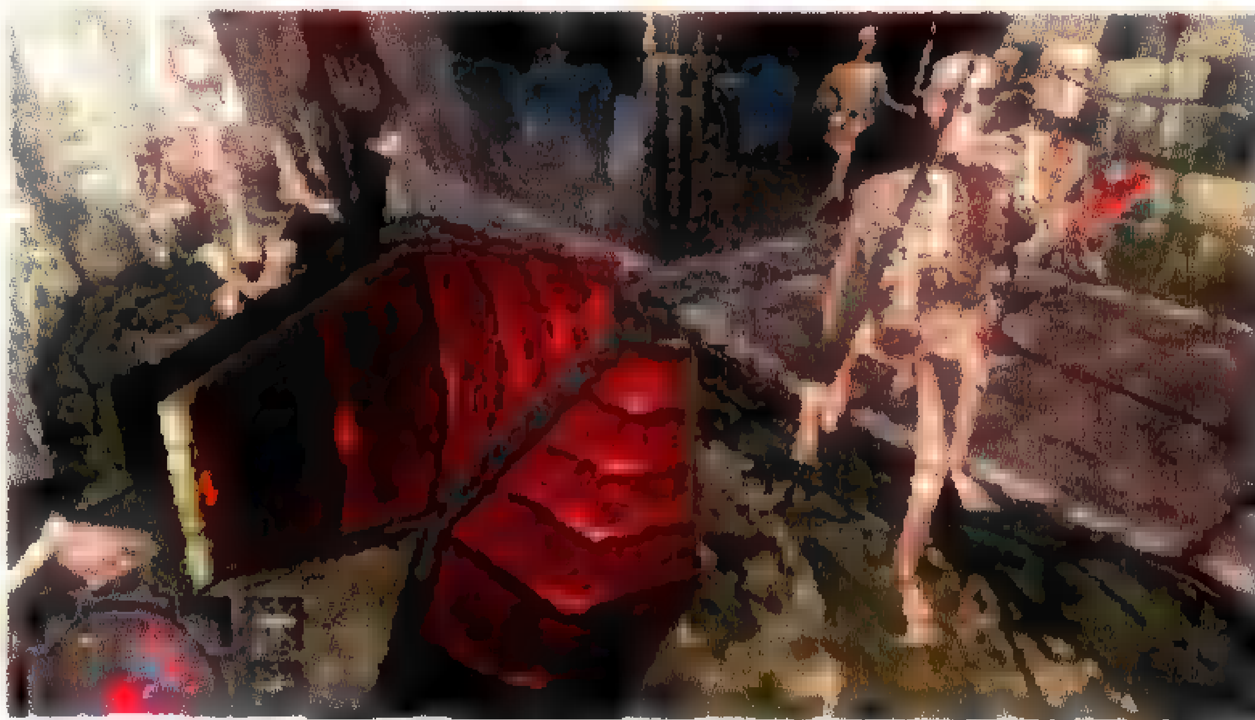
To najistotniejszy element rozrywki. Po wybudowaniu sali treningowej musisz wrzucić tam wszystkie odpowiedzialne za bezpieczeństwo lochu bestie. Polecamy jak najwcześniejsze wepchnięcie Czarnoksiężników - szybko nadrobią braki w nauce i będą miotali silniejszymi czarami. W wyniku treningu mogą nasi wojownicy zyskać do 3 poziomu doświadczenia. Walki z konkurencją będącą na tym samym poziomie są dość proste, ale długotrwałe i przy stosunku sił 1:1 mogą zakończyć się wytraceniem sił bestii. Ekonomia w uderzeniu rządzi, bierz przykład z dresowców. A reszta? Panowie, na Thora, wróg i łupy czekają!



wczesne natknięcie się na wroga sprowadzi na Ciebie niepotrzebny atak. Możesz temu spróbować zapobiec stosując formułę magiczną Oko Zła, która umożliwia przyjrzenie się terenom zakrytym mgłą wojny. Oczywiście dobrze jest, gdy Twój loch jest rozległy, gdyż zyskujesz w ten sposób większy przychód many, masz większą możliwość wszelkiego rodzaju operacji zarówno jeśli chodzi o wojsko, pułapki, drzwi, jak i komnaty, jednak musisz być ostrożny, jeśli realizujesz swoje imperialistyczne zapędy...


Idealny przykład zastosowania skały jako naturalnej ściany lochu.

3) Podczas walki używaj czaru Leczenia (można to robić także na obcym terytorium!) szczególnie na tych stworach, które są najbardziej doświadczone i bardzo osłabione. Zaklęcie to nie jest kosztowne, a odpowiednio stosowane pozwoli Ci uchronić mnóstwo doświadczonych kreatur, których trening trwa bardzo długo.



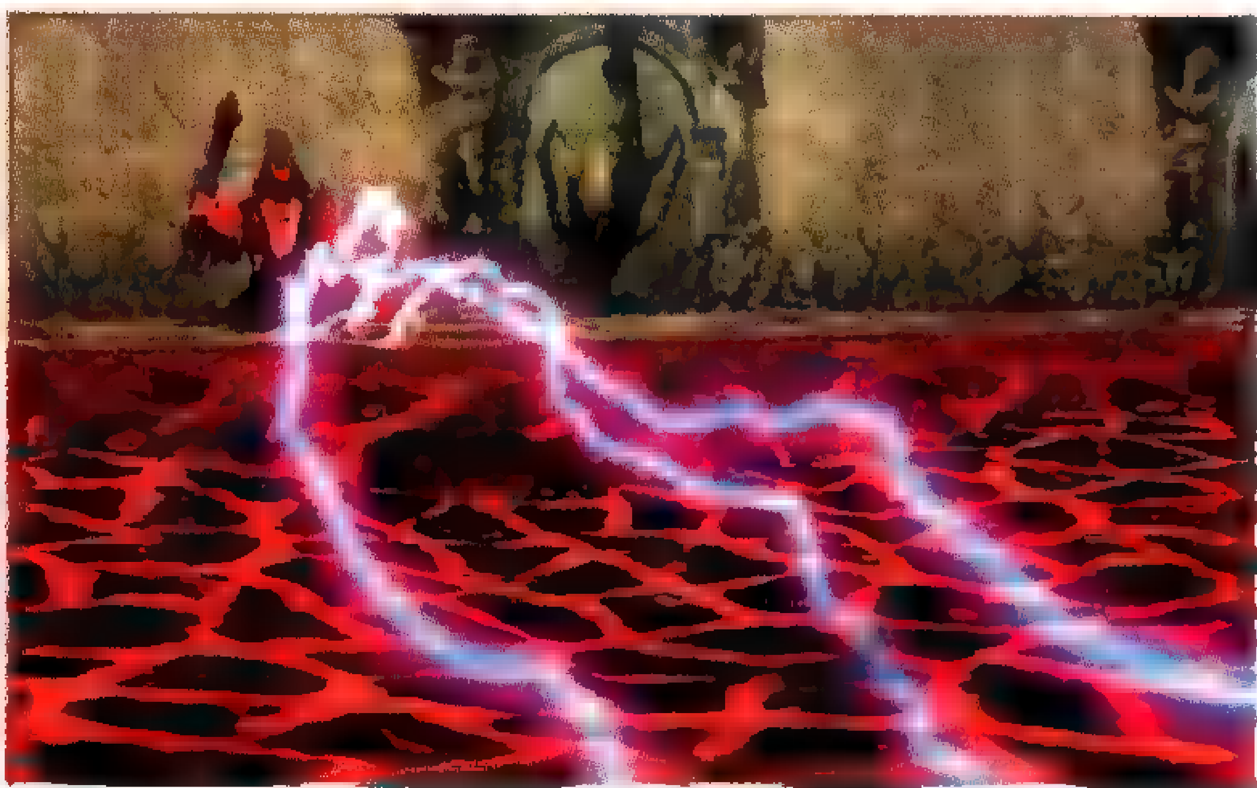
4) Czar Opętanie stosuj nie tylko po to, by podziwiać umiejętności programistów z Bullfroga. Ta formuła magiczna pozwalająca wcielić się w wybranego stwora umożliwi Ci wykorzystanie zupełnie innych możliwości np. wprowadzenie wroga w pułapkę, zorganizowanie grupki podwładnych, na których czele staniesz, wykorzystywanie różnych zdolności poszczególnych kreatur itp.

5) Przy ataku na obce terytorium staraj się nie kroczyć najbardziej utartymi szlakami. Zawsze będzie tam na Ciebie czekać multum pułapek oraz drzwi do sforsowania i oczywiście masa przygotowanych na Twój wjazd przeciwników. Atak od tyłu bądź z boku np. przez tunel obchodzący fortecę jest zawsze zaskoczeniem dla wroga. Będzie on potrzebował więcej czasu na przegrupowanie wojska. Możesz być pewnym, że jego pułapki w dziewięćdziesięciu procentach będą bezużyteczne (ze



względu na miejsce w którym zostały wybudowane), a pozostałe już nie powinny stanowić zbyt dużego zagrożenia. Na dziś starczy Wam lekcji na temat zła. Mamy nadzieję, że tym krótkim artykulikiem rozwialiśmy trochę Waszych wątpliwości. Pamiętajcie, że tak naprawdę być złym nie jest wcale trudno...

NOIZ & JAGD52



Używaj czaru Leczenie, a odwrócisz na Twoją korzyść losy niejednej potyczki.

■ RECENZJA **GK #6/99** ■ WERDYKT **75%**

CZĘŚĆ DRUGA

KING'S QUEST VIII

Oto druga i ostania część solucji do „King's Quest 8", tym razem zejdziemy do podziemi, ale możecie być pewni, że koniec gry będzie o wiele bardziej przyjemny.

Krótka lekcja survivalu! Łuku używaj tylko sporadycznie, a wszelkie sprawy sporne załatwiaj mieczem. Skrupulatnie przeszukuj pomieszczenia w poszukiwaniu kamieni (chyba że z Krainy umarłych zabrałeś przynajmniej trzy). Szczególnie niebezpieczne są rzucające kamieniami Skalniaki i porażające prądem, latające Płaszczki. Pamiętaj, musisz zostawić sobie przynajmniej 250 sztuk złota, obojętnie jakich zakupów dokonasz (tyle kosztować Cię będzie zakup figurki Sun Tsu).

PODZIEMNE KRÓLESTWO GNOMÓW

Podnieś kamień i połóż go na przycisku znajdującym się na wprost wyjścia. Za drzwiami skręć w prawo i dojdź do pracującego gnoma. Pogadaj z nim i podnieś leżący obok kamień. W tył zwrot i przed siebie. Nie zwracaj uwagi na korytarze boczne, tylko dotrzyj do kowala. Kup u niego kuszę i młot (jeśli Cię na nie stać - zostaw 350 na zbroję). Zapłać za wybrany przedmiot dając gnomowi pieniądze wyjęte z plecaka.

Wykonaj zwrot o 180 stopni i skręć w pierwszą prawą odnogę korytarza. Idź dalej, a następne odgałęzienie w prawą stronę zaprowadzi Cię do płatnerza. Kup najlepszą zbroję i wyjdź.

Skręć w lewo i w pierwszą w prawo. U stóp rampy znajdziesz kamień. Weź go, spenetruj pomieszczenie i wejdź na górę. Jeśli znowu chcesz pogadać z gnomem, skręć w prawo. Pójdź prosto, jeśli masz ochotę na trochę towaru, albo skręć w lewo.

W prawo od wyznaczonej drogi odchodzą schody. Zaprowadzą Cię na dół. Podążaj dalej korytarzem, aż dotrzesz do kładki przerzuconej nad rozpadliną. Skorzystaj z niej, a zaprowadzi Cię do ciemnego pomieszczenia. Pogadaj z siedzącym tam starym człowiekiem i mieczem odetnij kawałek kryształu wystającego obok Twego rozmówcy.

Wróć z powrotem. U szczytu schodów skręć w prawo, a na skrzyżowaniu znów w prawo. Dojdź do rozpadliny (uważaj na zombiaki za plecami), przeskocz ją i z północnej ściany kwadratowego pomieszczenia przy pomocy miecza (lub kupionego wcześniej młota) odłup kawałek Bursztynu. Weź go, i wykonaj w tył zwrot. Pierwsza odnoga w prawo prowadzi do teleportera. Wróć do pokoju, do którego przeniosło Cię z Mokradeł i stań tak, jakbyś opuszczał pomieszczenie. Za drzwiami skręć w lewo i w pier-



wszą w prawo, połóż kamienie na każdym z trzech przełączników (najpierw na skrajnie zachodnim) i przejdź przez mostek. Dalej do przodu i w pierwszą w lewo, aż dojdziesz do sklepu alchemicznego. Można tu kupić prawie wszystko, ale szczególnie interesująca jest figurka Sun Tsu. Obejrzyj ją i wyjdź.

Na szczycie rampy skręć w lewo, dojdź do drzwi, mieczem rozbij Kłódkę i podnieś ją. Na drugim skrzyżowaniu skręć na zachód, potem na północ (idąc prosto dotrzesz do następnego gnoma). Dojdź do pionowej ściany, wdrap się na nią i skręć w lewo (na prawo są dwa gnomy). Dotrzesz do pomieszczenia, z którego północnej ściany wystaje Korzeń. Odetnij go mieczem i podnieś z podłogi.

Opuść ten pokój, przy pomocy liny zejdź ze ściany i idź korytarzem, tak jak Cię prowadzi. Wejdź na ścianę, blokującą dalszą drogę. W kwadratowym pomieszczeniu, do którego dotrzesz znajdziesz kulisty głaz. Przetocz go na środek pomieszczenia tak by wpadł do znajdującego się tam otworu. Pójdź w jego ślady i w znajdującym się poniżej korytarzu przepchnij kamień w stronę rampy. Stoczy się w dół, rozbijając fragment ściany. Wejdź tam. Po lewej ręce zauważysz różowy panel wiszący na wysokości Twoich oczu. Użyj na nim kryształu ze swego plecaka, przygotuj na rozprawę ze smokiem i ruszaj przed siebie. Pokonaj przerażającego gada, weź jego Diamentowe Serce i przejdź do następnego pomieszczenia. Klikając na czerwonym krysztale, uruchomisz maszynerię. Obejrzyj przesłanie. Wymień Białą Piramidkę, na tę, którą dostałeś od Jednorożca, uruchom urządzenie i znów obejrzyj krótki filmik. Schowaj Piramidkę i weź Magnes.

Odwróć się i w drogę. Na skrzyżowaniu skręć w prawo, potem w lewo i znów w prawo, aż usłyszysz hurgot. Biegiem, wyczekując odpowiedniego momentu omiń kolejne, toczące się głazy. W ten sposób dotrzesz do pomieszczenia, w którym znajduje się skomplikowana maszyneria. Pogadaj z obsługującym ją Mędrcem i daj mu Magnes. Ten uruchomi tajemniczo wyglądające urządzenie i sprawi, że na Twojej mapie pojawi się nowy region - Jałowe Ziemie (Barren Lands).

Wróć do sklepu alchemicznego i daj sprzedawczyni: Korzeń, Kłódkę i Bursztyn. Weź figurkę i zapłać 250 złociszów. Teraz statuetka Sun Tsu jest Twoja, no i czar też.



Pójdź do odkrytego wcześniej teleportera i przenieś się do Jałowych Ziem.

JAŁOWE ZIEMIE

Pamiętaj nowicjuszu. Ogromne mrówki zdejmuj przy pomocy kuszy. To samo rób w obliczu Demonów wyskakujących z potoków lawy. Wejście do takiego potoku to dla Ciebie pewna śmierć. A o sejwowaniu przed każdym skokiem nie muszę Ci chyba przypominać.

Stań w kącie i oczyść swe otoczenie z pałętających się tam mrówek. Pójdź na zachód, aż po swej lewej zobaczysz mostek. Skręć w prawo i podejdź do Bazyliszka, zatańcz przed nim, ale pamiętaj, że z tym potworem możesz poigrać tylko raz, za drugim zostaniesz zabity.

Teraz wróć do mostku i przekrocz go, dojdziesz do jurt. W zachodniej pogadaj z babą, która za 25 złociszów sprzeda Ci Eliksir Życia (w dowolnych ilościach). We wschodniej ulokował się sklep. Tam kupisz dobry mieczyk (jeśli masz 500 sztuk złota), albo ciężką kuszę, jeśli nie zakupiłeś jej w Królestwie Gnomów. Od sprzedawcy dowiesz się o broni, którą można pokonać Bazyliszka. Wyjdź z namiotu i pójdź na zachód, odbijając jednocześnie trochę w lewo.

Powinieneś zobaczyć drogę prowadzącą w górę podłużnej grani. Na jej początku znajduje się coś w rodzaju kamiennej bramy. Przekrocz ją i ruszaj w drogę na szczyt. W Strażnicy skręć w lewo i przejdź mostkiem przerzuconym nad przepaścią. W południowej części kamiennego placu znajdują się dwa pomieszczenia. Wejdź do kuźni i pogadaj z kowalem, potem porozmawiaj ze stojącym w kapliczce posiadaczem ogromnego rogu.

Opuść zamek i u stóp góry, tuż za bramą skręć na północny zachód i podążaj wzdłuż rozgrzanego do czerwoności rozlewiska lawy. Wejdź na rodzaj rampy, która pojawi się po Twojej lewej, a z lawy tuż przed Tobą wyłonią się kamienne bloki. Odczekaj trochę, by zobaczyć w jakiej kolejności toną i skacz zgodnie z następującym porządkiem: pn. zach., odpoczynek; pn., pn., pn. zach. i znów przerwa; pd. wsch., wsch., wsch., wsch., wsch. i odetchnij; pd. zach., pd., pd., pd. I odpoczynek; pn. zach., pn. zach., zach., zach., zach. i bezpiecznie; pn. wsch., wsch., wsch., wsch., pn. wsch. i znów bezpiecznie; pd., pd. zach. i koniec mordęgi. Przeskocz wreszcie na upragniony drugi brzeg.

Idź przed siebie, aż dojdziesz do pola wulkanicznego, lepiej nie pozostawaj tu zbyt długo. Przebiegnij je i skorzystaj ze ścieżki prowadzącej wprost na północ. Dotrzesz do wielkiej piramidy. Schodami wejdź na nią, stań przy ołtarzu i weź unoszący się nad nim Kryształ Ognia. Pogadasz z Archon'em. Odwróć się I wróć do pola wulkanicznego.

Tym razem wybierz ścieżkę prowadzącą na wschód. Zaprowadzi Cię ona w pobliże wysokiej konstrukcji. Dotrzesz do niej skacząc z









platformy na platformę (nie zapomnij o trzymaniu kuszy w ciągłym pogotowiu). Wdrap się na górę i zwróć uwagę na siedem gongów zwisających z zadaszenia. Strzelaj do nich w następującej kolejności: 4 (środkowy - licząc zgodnie ze wskazówkami zegara), 2, 7, 5, 1, 3 i 6. Teraz, gdy już dotarłeś do piedestału, zabierz Kamień i wracaj do Strażnicy.

Daj Kamień trębaczowi, nie weźmie. Połóż go na ołtarzu, a obwołają Cię bohaterem. Pójdź do kuźni, pogadaj z kowalem i weź stalowe Drzewce do włóczni. Zejdź na dół i sprzedawcy w jurcie daj Drzewce, Diamentowe Serce i broń na wymianę, a w zamian otrzymasz doskonale wykonaną broń.

Wyjdź z namiotu, skręć na południe, przekrocz mostek i nie zbliżając się do Bazyliszka pójdź na zachód tak, by przedostać się na jego tyły. Przed Tobą ukażą się zanurzone w lawie głazy. Skacząc z jednego na drugi, zatrzymaj się u stóp pionowej ściany. Wdrap się na nią, a znajdziesz się nad Bazyliszkiem. Wyjmij włócznię i zrób krok do przodu. Skoczysz na kark tej zimnokrwistej bestii.

Z pomocą kuszy odetnij Język pokonanego potwora, podnieś go i idź na południe wprost do Świątyni. Wdrap się na dach budynku i przez otwór w dachu zjedź na linie do środka. Skulonemu pod ścianą, martwemu krasnoludowi zabierz Granitowy Klucz. W centrum pomieszczenia znajduje się sarkofag. Weź miecz leżący na jego wieku. Schowaj broń i w następującej kolejności naprzyj na przyciski znajdujące się z jego czterech boków: najpierw ten z rysunkiem półksiężyca, potem trójkąta, koła i kwadratu. Otworzą się drzwi. Przejdź przez nie i załóż znalezioną w pokoiku zbroję. Opuść Świątynię, tak jak do niej wszedłeś.



Przejdź obok Bazyliszka i pójdź w lewo, w górę rampy. Na skrzyżowaniu skręć w prawo, a u stóp góry skieruj się na zachód. Dojdziesz do rozlewiska lawy. Po Twojej lewej powinna znajdować się wąska grobla. Pokonaj ją i skręć na południe (jeśli lubisz skakać, to proponuję spenetrować również kierunek północno-zachodni). Dojdziesz do kamiennych wrót strzeżonych przez dwóch łuczników (uważaj, są uzbrojeni lepiej niż Ty). Pokonaj ich, zabierz jeden z upuszczonych łuków i Granitowym Kluczem otwórz wierzeje. Idź, dopóki po lewej ręce nie zobaczysz trzech tuneli. Strzel do przycisków (po Twojej prawej) i wejdź do pierwszego tunelu.

Użyj dźwigni, by uwolnić Królową Śniegu, ta w rewanżu otworzy Ci drzwi do bocznej komnaty. Wejdź do niej, pokonaj strażnika i klikaj na widniejących na ścianie symbolach w kolejności identycznej ze znaną Ci ze Świątyni. Otworzy się panel ścienny dając Ci możliwość wzięcia Zaślepki. Kolejny „korek" na rurę znajdziesz w jednej z cel. Wychodząc nie zapomnij go zabrać.

Teraz wejdź do drugiego tunelu. Otwórz skrzynię, zabierz trzeci kawałek maski, zabij kolejnego Henchman'a i wejdź do ostatniego tunelu. Na jedną z rur załóż Zaślepkę, wejdź do windy i uruchom ją strzelając do przycisku widniejącego w przeciwległej ścianie. Przeniesie Cię na poziom pośredni. Zabierz kryształową Różdżkę leżącą na podłodze, nie zapomnij o Potin of Reveal i wróć na dół. Zejdź z platformy, załóż Zaślepkę również na drugą rurę i ponownie skorzystaj z windy.

MROŹNE SZCZYTY

Tu nie ma generalnych zasad posługiwania się bronią. Po prostu postaraj się dostosować do sytuacji. No może z jednym wyjątkiem - smoka można zabić tylko Ognistym Mieczem.

Pamiętaj, żeby przed uwolnieniem króla gryfów nie zbliżać się do jego górskiej siedziby (południowo-zachodni róg krainy).

Wejdź do pałacu i pogadaj z Królową Śniegu. Wyjdź i podążaj na wschód, aż dojdziesz do leża kryształowego Smoka. Weź Różdżkę i kliknij nią na potworze, a ten powie Ci co robić dalej. Znajdujący się przy wejściu lodowy blok podsuń pod łańcuch zwisający z sufitu, wskocz nań i pociągnij za tą swoistą resztkę spłuczki ;) wiszącą Ci nad głową. Otworzą się wrota „hangaru". Ponownie użyj Różdżki na Smoku i w drogę na drugą stronę jeziora.

Idź ścieżką na północny-wschód i na skrzyżowaniu pójdź na północ (po zabiciu kilku Yeti). Dotrzesz do jeziorka, oddzielającego Cię od Zameczku. Przy pomocy łuku zdejmij pilnujących Zamku strażników. Brzegiem jeziorka prześliźnij się w pobliże bramy i podnieś lodową kuszę niegdyś należącą do jednego z zabitych przez Ciebie żołnierzy.

Przejdź na tyły Zameczku, wdrap się na dach i podejdź do kraty wbudowanej w podłogę, by podsłuchać pewną ważną rozmowę. Pójdź w stronę frontu, pogadaj z uwięzionym królem gryfów, pociągnij za dźwignię znajdującą się w rogu pomieszczenia i wyjdź na balkonik. Krok do przodu, skok i strażnik zlikwidowany. Podnieś klucze, które mu wypadły i ponownie wdrap się na dach, by z pomocą zdobycznego wytrychu uwolnić skrzydlatego władcę. Przygotuj się do walki i ponownie wyjdź na odkrytą część dachu. Nagle, po długim locie i bolesnym upadku, znajdziesz się twarzą w twarz z Thorkiem. Zabij go, podnieś sopel lodu leżący na podłodze, a ze stojącej po lewej stronie tronu skrzynki wyjmij Amulet Odczytania. Zwróć uwagę na kratę broniącą dostępu do małego pomieszczenia (po prawej stronie tronu). Na ścianie, po lewej stronie tego wejścia znajduję się niewielki otwór. Przyjrzyj się mu i opuść Zameczek.

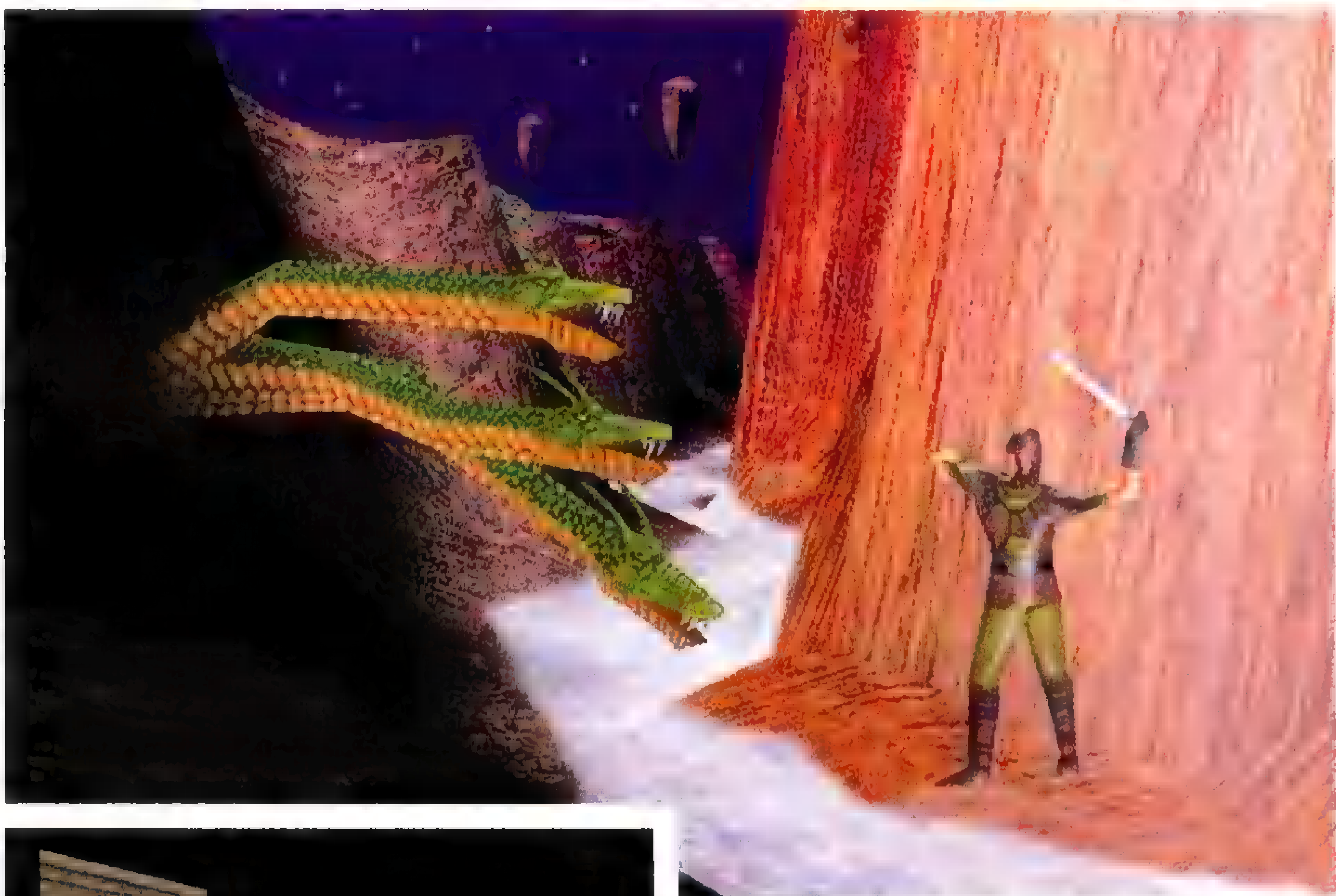
Przy wychodzeniu zauważysz pewien drobny szczegół. Na progu drzwi wejściowych połóż trzymany w plecaku sopel lodu i roztop, dotykając go Kryształem Ognia. Przy pomocy łuku zamroź powstałe na progu podłużne bajorko i wyjmij z formy gotowy lewar. Wetknij go do widniejącego obok kraty otworu, wejdź do pokoiku i po obejrzeniu krótkiego filmu zabij Henchmana formującego Ci się za plecami. Właśnie zdobyłeś czwartą część maski. Jeszcze tylko jedna i ...

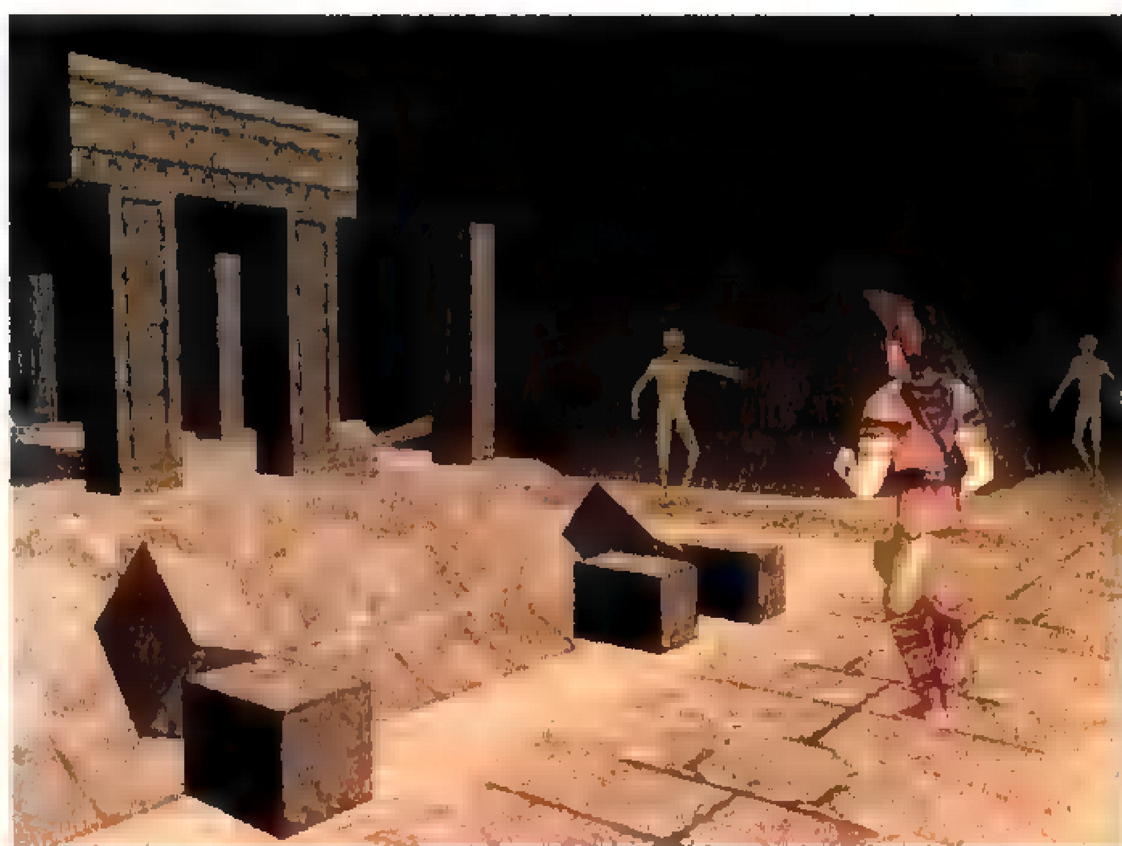
Wróć do Smoka. Niech zaniesie Cię z powrotem do swej jaskini. Pójdź do władcy gryfów (południowo-zachodni róg mapy) i pogadaj z nim. Dostaniesz od niego Adamantowy Kryształ. A teraz do Smoka i z powrotem na północne wybrzeże.



Po wylądowaniu wybierz północno-wschodnią ścieżkę i idź trzymając się wschodnich stoków górskich. Po drodze załatw wszystkie Yeti. Jak tylko zaatakuje Cię coś niewidzialnego, wypij Potion of Reveal (łyknij także parę innych specyfików) i zabij, teraz już widocznego, demona.

W północno-wschodnim rogu krainy, tuż obok zamrożonej fontanny stoi krzyż. Używając Amuletu Odczytania przyjrzyj się widniejącej na nim inskrypcji. Wejdź na lód, zejdź z niego i tak długo rzucaj weń kamieniem, aż ten popęka na drobne kawałki. Weź Kryształ Ognia i wrzuć go do wody. Ten roztopi lodowe więzienie zamykające dostęp do Ognistego Miecza. Wejdź do źródła i weź płomienny oręż.





Pójdź do Zameczku, wejdź na dach i podejdź do krzesła elektrycznego stojącego naprzeciw więziennych cel. Połóż na nim Adamantowy Kryształ, Język Bazyliszka, kawałek Złotego Grzyba (Golden Mushroom) i z pomocą dźwigni uruchom urządzenie.

Podpakowany doskonałym czarem możesz spokojnie udać się na spotkanie z przeznaczeniem. Pójdź do Smoka, nie korzystaj z jego usług, ale skieruj się na zachód. Dalej podążaj na północny zachód cały czas trzymając się lodowej ścieżki. Po drodze powinieneś natrafić na krzyż, który po użyciu na nim Amuletu Odczytania wyjawi Ci swe tajemnice. Wąwóz, którym podążasz, zaprowadzi Cię w lewy górny róg mapy. Wdrap się na pionową ścianę, która stanie na Twej drodze, wyciągnij Ognisty Miecz, zabezpiecz napojami ochronnymi i hajda na dwugłowego jaszczura (podejdź bardzo blisko i zgrabnymi cięciami rozwiąż sprawę). Jeśli chcesz jeszcze trochę poodkrywać na mapie, to teraz będzie najlepszy ku temu moment. Przecież dodatkowe punkty doświadczenia i trochę pierwszorzędnego stuffu nikomu jeszcze nie zaszkodziły.

Przekrocz przez martwe cielsko gadziny i skocz do otwierającego się za nim otworu i ... podążaj ku światłu ;).

STONEHENGE

Podejdź do ołtarza znajdującego się w centrum kamiennej struktury, przyjrzyj się mu i użyj Białej Piramidki. Pojawia się Archon i przenosi do Królestwa Słońca.

KRÓLESTWO SŁOŃCA: POZIOM 1

Używaj jedynie miecza. Broń miej zawsze w pogotowiu.

Demony pojawiają się tylko wtedy, gdy stąpniesz na duże, kwadratowe przełączniki, które bardzo trudno odróżnić od zwykłej podłogi (po prostu patrz pod nogi!!!).

Rozbijaj wszystkie zauważone dzbany i klikaj na symbolach znajdujących się na ścianach (czasem kryją one tajne skrytki).

Wyjdź z pomieszczenia, w którym się znalazłeś. Skręć w lewo, wejdź do pokoju zalanego wodą, pokonaj Węża i Demona i dojdź do skrytki znajdującej się pod sufitem vis-a-vis wejścia. Tam znajdziesz Amulet Słońca. Weź go i zejdź na dół.

Jesteś już dużym chłopcem, więc powłócz się trochę sam, pozbieraj trochę towaru i zdobądź parę punktów doświadczenia.

W południowo-zachodnim rogu levelu znajduje się pomieszczenie pełne kamiennych, szepczących figur (posłuchaj o czym mówią). Z ołtarza, stojącego w końcu komnaty weź Tabliczkę Wiedzy, schowaj ją i obejrzyj.

W północno-wschodnim krańcu mapy znajduje się komnata z drzwiami strzeżonymi przez Archona. Pogadaj z nim. Przejdź przez otwarte drzwi i wejdź do pierwszego pomieszczenia po twojej lewej, podejdź do potwora i weź klucz (uwierz - wiara czyni cuda - podobnie jak w trzeciej części „Indiana Jonesa"). Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem Potion of Reveal to właśnie nadszedł czas, żeby go użyć.

Po wyjściu z Komnaty Prawdy podążaj prosto na południe, a w drugim pokoju z kolei zauważysz drzwi (po lewej stronie). Otwórz je z pomocą klucza, wejdź i weź miecz i tarczę. Przy okazji niejako staniesz się pewnej bardzo użytecznej prawdy.

Teraz pójdź do gadających drzwi znajdujących się w północno zachodnim rogu mapy i użyj na nich tabliczki ze świeżo wyrytym napisem. Otwarte wrota zaprowadzą Cię na następny level.

KRÓLESTWO SŁOŃCA: POZIOM 2

Generalne zalecenia pozostają bez zmian.

Idź przed siebie, po lewej miniesz zamknięte

Wierzeje (zapamiętaj je). Na skrzyżowaniu skręć w lewo. Dojdziesz do pomieszczenia pełnego wszelkiego dobra. Stań twarzą do drugiego (północnego) wyjścia z komnaty, a przed sobą powinieneś zobaczyć nie zapaloną świeczkę. Kliknij na nią i wróć się do Wierzei, które niedawno widziałeś. Przejdź przez nie i zdobądź ostatni, piąty już fragment Maski.

Pójdź w południowo-wschodni róg planszy, pogadaj z Archonem i wejdź do Komnaty Światła. Pulpit wraz z książką przesuń na środek pomieszczenia tak, by w padającym tam świetle odczytać zapisane wiersze i zdobyć Klucz Światła.

Przejdź w północno-zachodni kraniec labiryntu i w znajdującej się tam komnacie obejrzyj proces produkcji Twych wrogów. Podejdź do kotła i zanurz w nim Amulet Słońca. Brunatna breja przemieni się w przeczyste źródełko życia (napij się. by odzyskać HP'y).

W tył zwrot i prosto, zgodnie z tym jak poprowadzi Cię korytarz. Na skrzyżowaniu skręć w lewo i nie zatrzymuj się dopóki po swojej prawej nie zauważysz zamkniętych na głucho drzwi. Otwórz je Kluczem Prawdy, wejdź i zabierz stojącą w pomieszczeniu zbroję. Na Twej Tabliczce Wiedzy wyryta zostanie następna strofa. Pokaż ją u gadających drzwi (północno-zachodni róg mapy), a te przepuszczą Cię na następny poziom.

KRÓLESTWO SŁOŃCA: POZIOM 3

Zalecenia się nie zmieniają, ale tylko w jednej komnacie spotkasz przeciwników.
Pchnij urnę, której nie będziesz mógł rozbić, a otworzysz skrytkę.

W pomieszczeniu znajdującym się w centrum północnej krawędzi labiryntu znajdują się drzwi strzeżone przez Archon'a. Pogadaj z nim i wejdź do Komnaty Porządku. Ułóż układankę z wizerunkiem Maski Wieczności (schowaj broń i przepychaj bloki), tak by zmieściła się w wyrysowanym na środku kwadracie. Gdy to wykonasz, w północnej ścianie pomieszczenia otworzą się drzwi do małego pokoju. Zabierz leżący na ołtarzu Klucz Porządku i wyjdź na korytarz.

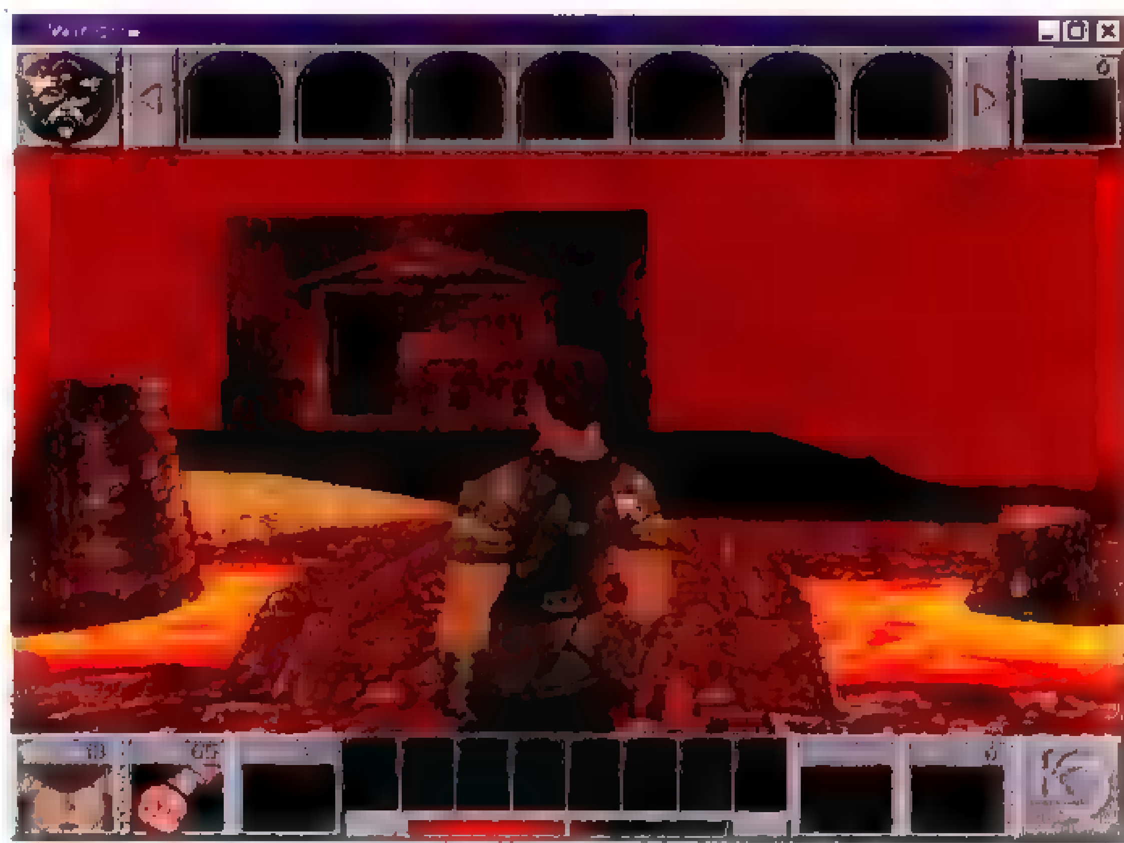
Skręć w lewo i przygotuj się na tęgą rozprawę. Pierwsza odnoga w lewo zaprowadzi Cię do komnaty pełnej rządnych Twej krwi przeciwników. Po prostu tnij i używaj eliksirów. Uporaj się z nimi i podejdź do wrót znajdujących się we wschodniej ścianie pomieszczenia. Otwórz je przy pomocy Klucza Porządku, wejdź. Weź Kielich Porządku i uzyskaj trzeci, ostatni już wpis na Tabliczce Wiedzy.

Użyj jej jako przepustki przez gadające drzwi znajdujące się w centrum południowego korytarza. Przygotuj się psychicznie i wejdź.

KRÓLESWTO SŁOŃCA: SANKTUARIUM

Przed drzwiami stoi Archon. To ostatni moment na decyzję, później nie będzie już odwrotu.
Pogadaj z odźwiernym i obejrzyj film. Podlecz się, weź pierwszy kawałek Maski i połóż na ołtarzu. Ponownie pojawi się Lucreto, ale tym razem będzie z Tobą walczyć. Atakuj go póki nie zniknie, podlecz się i połóż następny kawałek na ołtarzu. I tak dalej, ale po dołożeniu czwartej części nie zobaczysz nikogo. Lukreto pojawi się znów dopiero po skompletowaniu całej Maski. Walcz z nim spychając w kierunku ogromnego wiru otwierającego się za plecami Twego wroga. Wygrasz, gdy ten zostanie tam wepchnięty.

Obejrzyj zakończenie i ciesz się zwycięstwem. Przetrzymaj jeszcze pojawiającą się na ekranie listę płac, a w nagrodę za anielską wręcz cierpliwość pokazana zostanie Ci liczba zdobytych punktów. Ja uzyskałem ich więcej niż to było teoretycznie możliwe. Magia? Kto wie? **SEEKER**





■ RECENZJA GK #7/99 ■ WERDYKT 82%

STAR WARS™: EPISODE 1

Witajcie adepci Mocy. Co poniektórzy pewnie widzieli już pierwszą część sagi w kinach. Ci niewątpliwie poradzili sobie z przejściem końcowych poziomów gry. Dla pewności zamieszczamy jednak ostatnią część poradnika do komputerowej adaptacji „Phantom Menace".



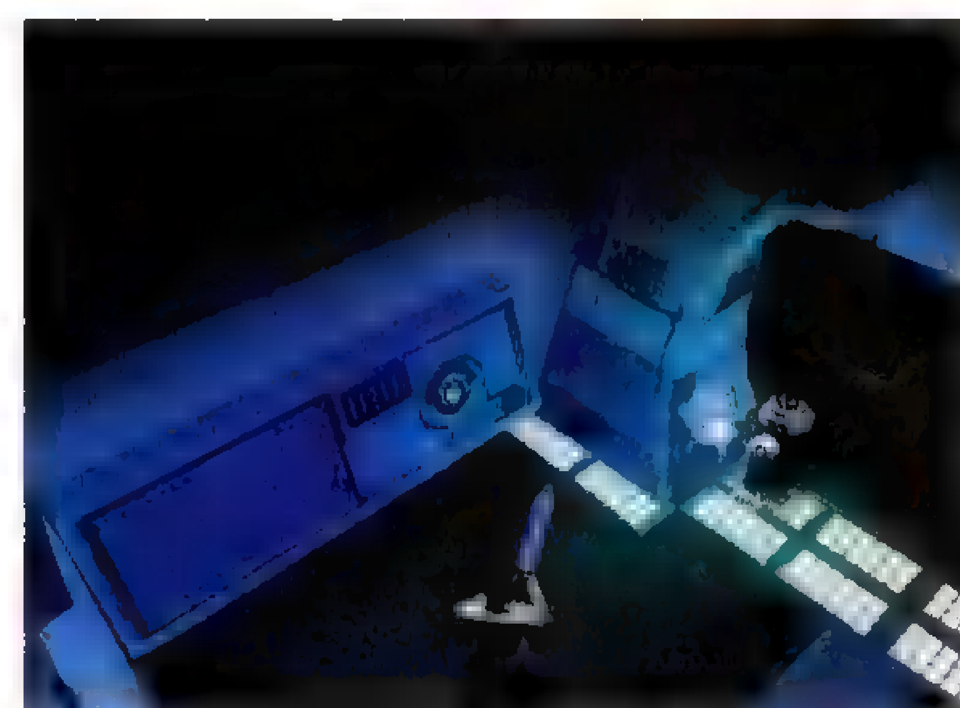
W poprzednim odcinku. Po wielu przygodach dwaj rycerze Jedi, Qui-gon oraz Obi-Wan uciekają wraz z królową Amidalą z oblężonej planety Naboo. Po drodze zdarza się im jednak nieprzewidziana awaria i muszą lądować na pustynnym świecie Tatooine. Tam Qui-Gon rusza na poszukiwanie części do uszkodzonego napędu hiperprzestrzennego. W mieście Mos Espa udaje mu się odnaleźć odpowiedni sprzęt. Uwalnia przy okazji młodego Anakina Skywalkera, tajemnicze dziecko, które ma w sobie wielką Moc. W drodze na statek Qui-Gon po raz pierwszy spotyka nieprzyjaźnie nastawionego mistrza Ciemnej Strony - Darth Maula. Po krótkiej walce udaje mu się jednak wraz z eskortowaną królową uciec z Tatooine. Nasza wesoła kompania dociera cało i zdrowo do stolicy Republiki na planecie Coruscant. Tam królowa próbuje przekonać Senat o konieczności zapobieżenia inwazji na Naboo. Niestety, nie udaje jej się przekonać krnąbrnych polityków. Postanawia więc powrócić na Naboo...

X. ASSAULT ON THEED

Na tym poziomie kilkukrotnie będą się zmieniali bohaterowie, którymi kierujesz. Pamiętaj jednak, że przy każdej takiej zmianie nie ulegnie odnowieniu ich energia. Na początku jako Obi-Wan biegnij do hangaru. Teraz przełączysz się na Królową.







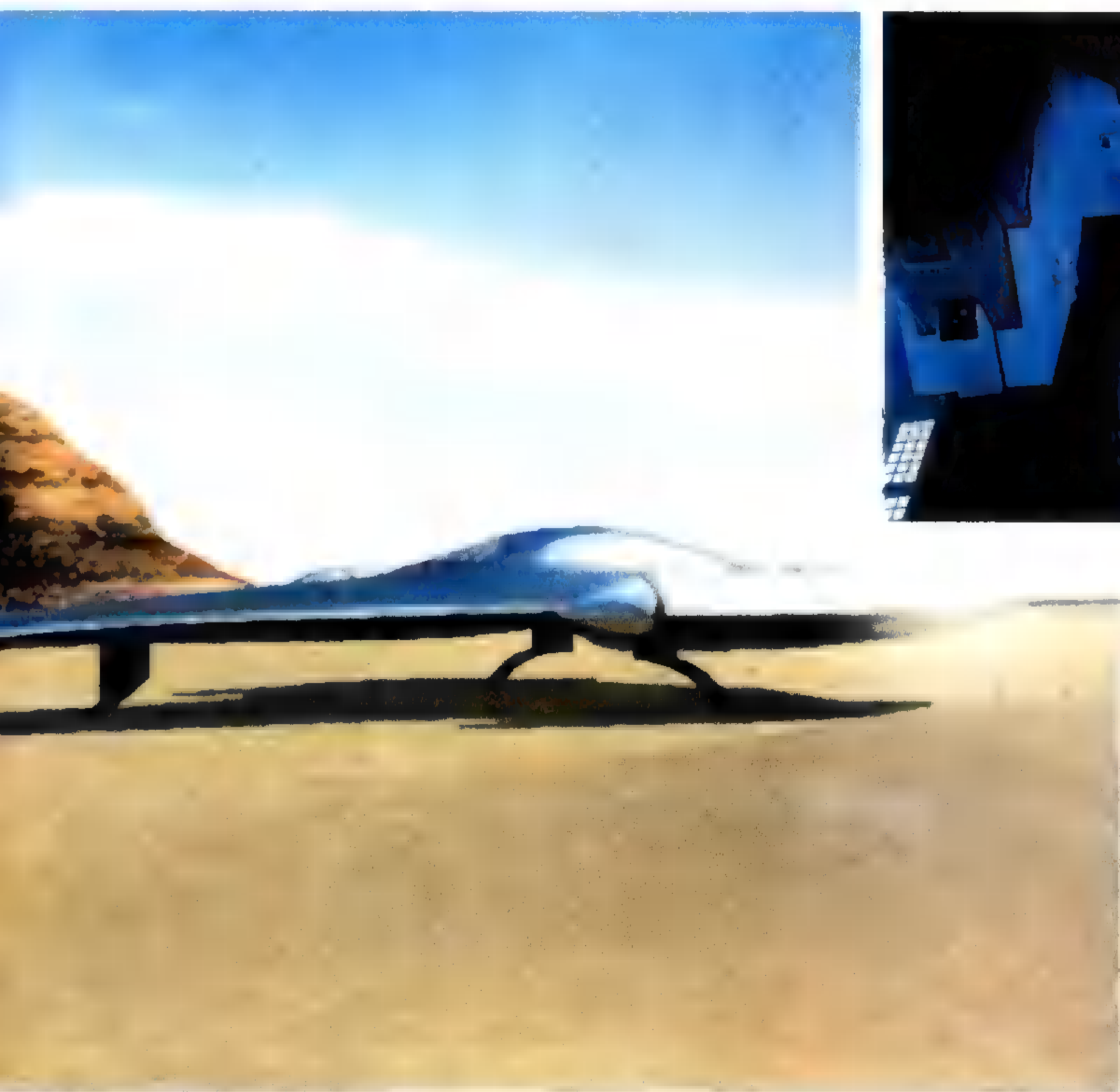
Jeśli dobrze pamiętasz, pokonywałeś już tę trasę w poziomie piątym. Zabierz granaty. Idź przed siebie, w pokoiku po lewej będzie mężczyzna. Gdy powiesz mu 1,1 ponownie otworzy obok magazynek z użytecznymi przedmiotami. Ufff - blaster jest wybawieniem. Biegnij do placu. W pomieszczeniu po lewej jest granat (jeśli potrzebujesz, po przeciwnej stronie placu leży mała apteczka). Z alejki po prawej wyjdzie silny oddział robotów - najlepiej zrobisz rzucając im granat na powitanie. Następnie razem z kapitanem biegnijcie do przodu, bo zza pleców „nadtoczą" się destroyery. Biegnij przed siebie i przekrocz most. Zajmij działko plazmowe i dokonaj krwawej masakry wszystkiego co wejdzie w pole strzału (z destroyerami na czele). Razem z Panaką wyrywajcie do przodu. Omiń kolejne roboty. Kamera wróci do Obi-Wana.

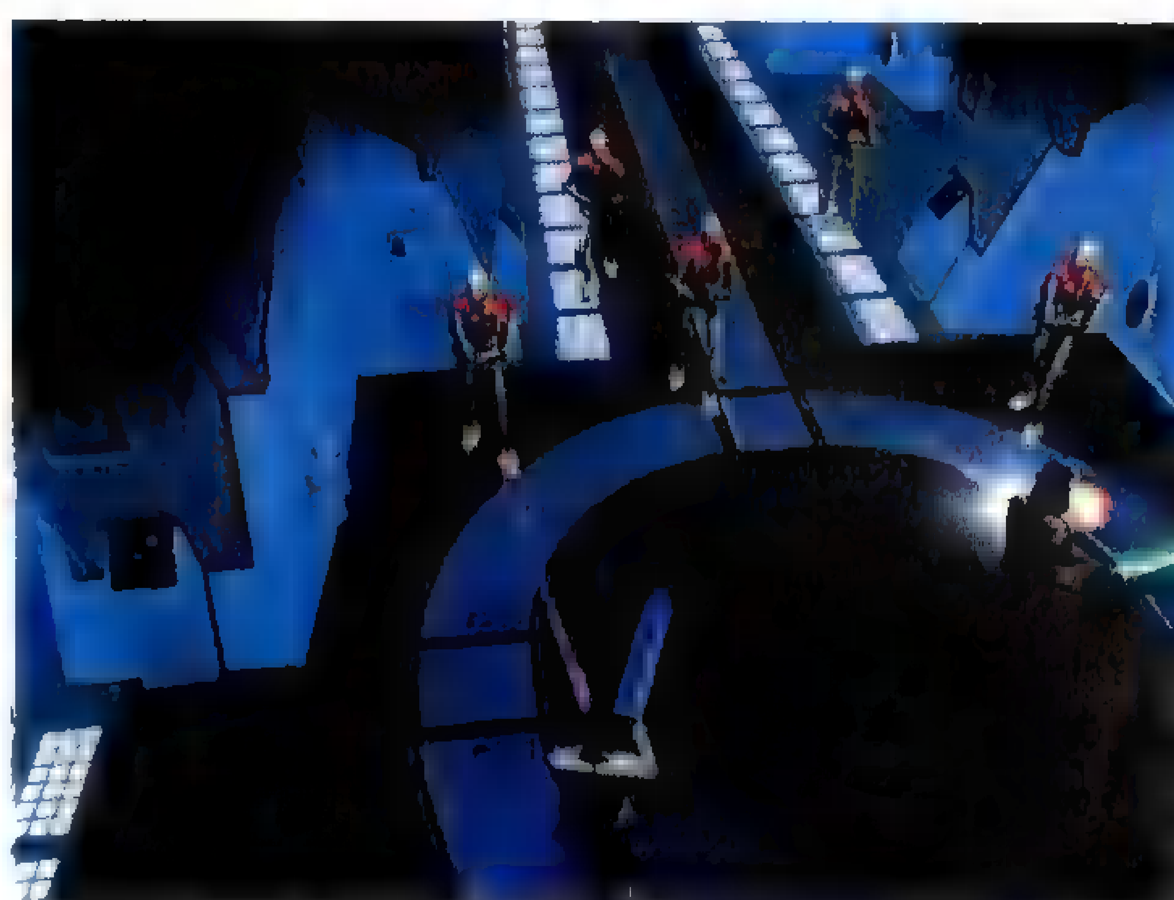
Czeka Cię walka z Darth Maulem. Musisz mu odebrać trochę ponad połowę energii. Najlepiej skutkuje taktyka walki z doskoku, zadania kilku cięć i szybkiej ucieczki. Wykorzystaj też momenty, gdy będzie zajęty walką z Qui-Gonem. W razie potrzeby - w jednym z podcieni hangaru jest duża apteczka. Gdy Maul ucieknie, goń go przez duże wrota.

Z powrotem, jako królowa przejdź przez drzwi, zejdź po schodkach i na lewo. Znajdziesz przydatną pukawkę. Wracaj i goń za Panaką do przodu, aż dotrzesz do silnie strzeżonej bramy. Pamiętasz? W pokoju po schodkach po prawej jest apteczka w szafce. Jeśli Panaka będzie chciał zostać, każ mu iść za sobą (1). Przebiegnijcie przez pokój, a potem balkonem. Rozwal pilnujące roboty, ale nie zbliżaj się do strzeżonej bramy. Pójdź na prawo przy zamkniętej bramie i porozmawiaj z rannym żołnierzem (1,3). Potem podejdź do niego raz jeszcze. Porozmawiaj z robocikiem R2 (1) i wejdź przez drzwi, które otwo-

CZĘŚĆ TRZECIA

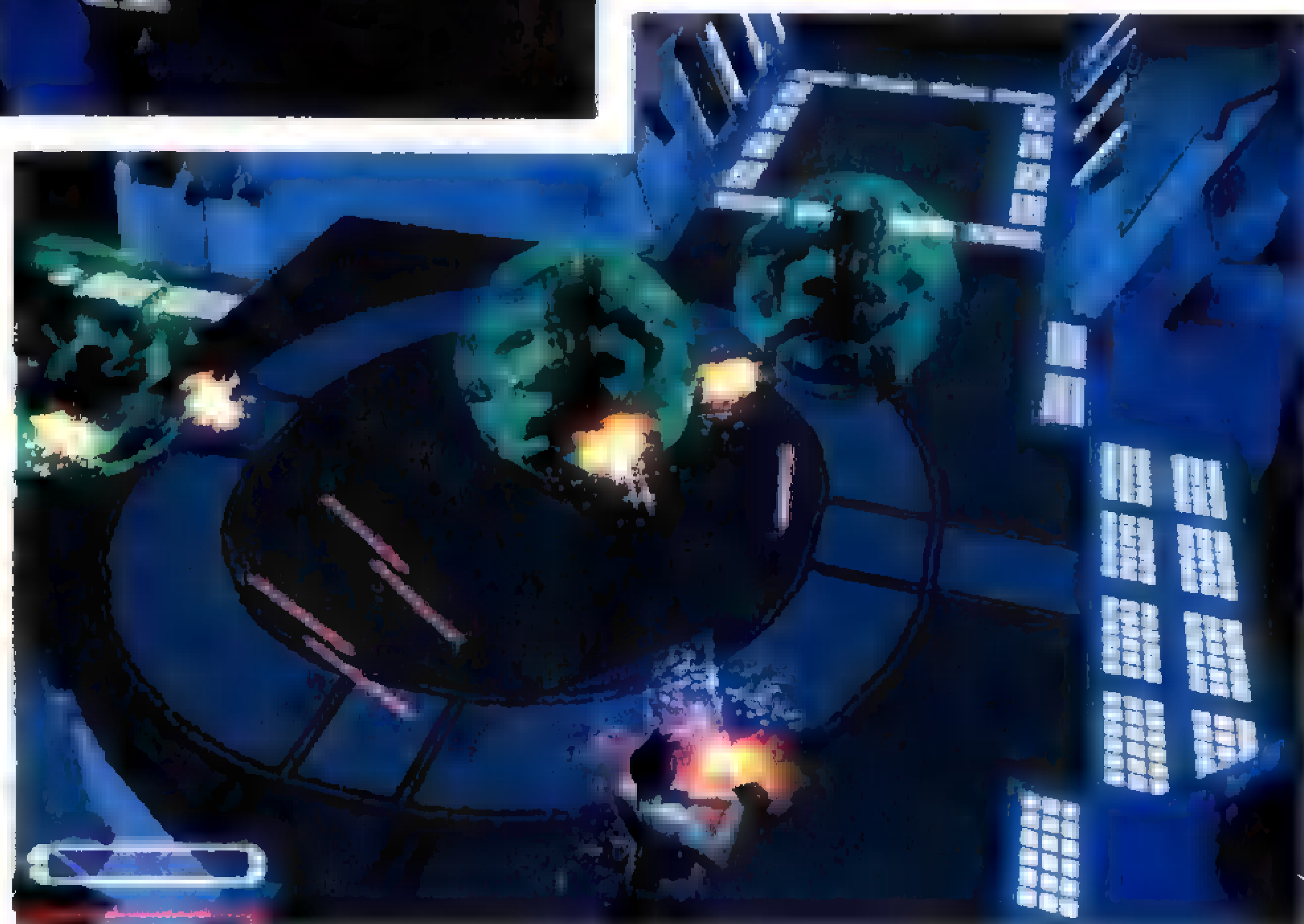
PHANTOM MENACE™





KOBIETĄ BYĆ

Amidala to bardzo słaba postać. Na początku ma paralizator, który jedynie odstrasza wrogie droidy. Staraj się często ukrywać za załomami i używać strafe'ów. Uważaj też na Kapitana Panakę. Jeśli zbyt dużo oberwie - zginie, a Ty skończysz grę.



rzył. Rozwal generator prądu. Przejdź przez otwartą już bramę. Po lewej drogę blokuje pole siłowe - musisz je ominąć wędrując w prawo, po schodach po lewej, a potem po balkonach i wyskoczyć przez barierkę lub klucząc po balkonach za rannym żołnierzem na wprost. Załatw agresywne roboty R2 i spotkaj się z Panaką. Pokaże Ci dalszą drogę.

Jako Obi-Wan walcz dalej z Darth Maulem. Gdy ucieknie, podążaj za Qui- Gonem. Gdy mistrz się zatrzyma, przeskocz go i biegnij do przeciwnika. Oberwie się podłoga. Wróć przez pulsujące niebieskie pole siłowe i skręć do pomieszczenia na lewo.

XI. THE FINAL BATTLE

W korytarzu po lewej odnajdź żołnierza atakowanego przez roboty. Powiedz mu (2,1,1,1,1). Otwórz drzwi po prawej i po lewej (środkowych nie ruszaj). Przesuń skrzynię z pokoju po prawej pod przycisk pod sufitem w pokoju po lewej. Otwórz tajne przejście w ścianie i porozmawiaj z więźniami (1,1). Zabierz białą kartę i wróć z nią do hallu. Otwórz drzwi, przy których stoi Panaka (przesuń kartę przez czytnik i naciśnij biały panel). Teraz jako Obi-Wan przejdź przez drzwi. Załatw robota. Po okrężnych platformach i kładkach wędruj cały czas na lewo (po drodze zobaczysz walkę Qui-Gona i Maula), aż dojdziesz do koła z robotem. Załatw go i poczekaj na windę. Jedź maksymalnie na górę (znów widać walkę Jedi). Obróć się w lewo. Powinieneś zobaczyć drzwi w ścianie. Za pomocą podwójnego skoku przeskocz na platformę przy drzwiach (tę z fioletowym polem siłowym). Przejdź przez drzwi i wykończ roboty na kładce. Biegnij na jej koniec i przyciskiem wyłącz pola siłowe. Teraz przełącz przycisk znajdujący się na charakterystycznej skrzynce (z tyłu). Wydłuży on jedną z platform obok - przeskocz na kolejną długą kładkę i wędruj w prawo. Zza drzwi wyskoczy pięć droidów, najlepiej zniszczyć je granatem. W pokoju przełącz przycisk i idź dalej.

Jako królowa szybko biegnij do przodu i przełącz przycisk po lewej za załomem. Wróć i wbiegnij przez nowo otwarte drzwi. Udaj się do kolejnego pomieszczenia, potem na górę. Z szafki zabierz koniecznie wyrzutnię rakiet protonowych (ale na razie ją oszczędzaj), wyskocz przez okno i wędruj po gzymsie. Z kolejnego pomieszczenia wejdziesz do dużego hallu. Panaka powinien poradzić sobie z atakującymi. W kolejnym pomieszczeniu po przeciwnej stronie znajdziesz trochę broni. Przedzierajcie się z Panaką do końca hallu, potem w lewo. Znajdziesz się w drugim długim hallu, który zamyka się niebieskimi drzwiami na wprost. Za pierwszą parą drzwi (po lewej i po prawej) znajduje się duża apteczka i czytnik niebies-



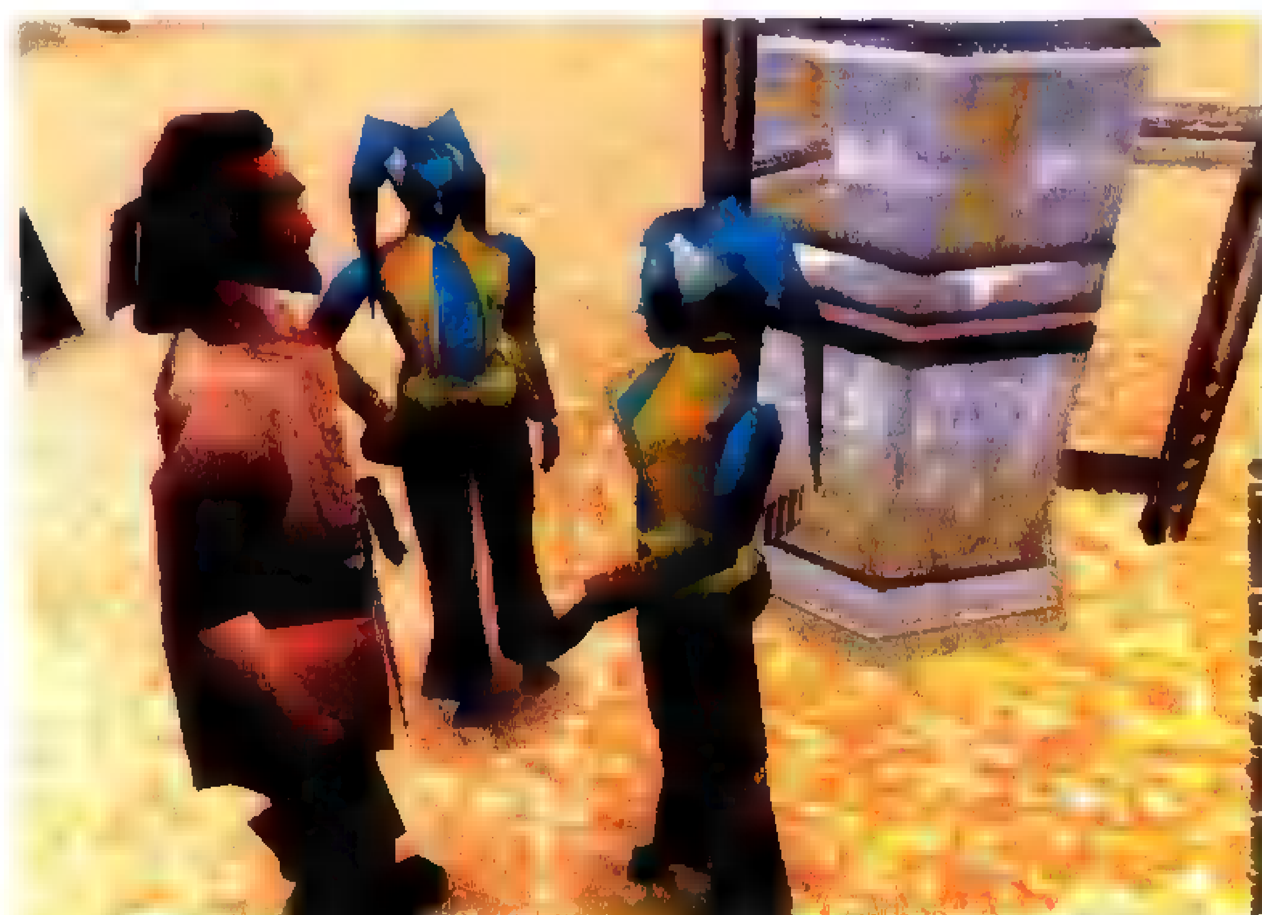
TIPS & TRICS

BRAVEHEART
Podczas gry naciśnij [Delete], aby wyświetlić konsolę. Teraz już możesz zacząć wpisywać kody:
Włączenie kodów - sesquipidilian,
Zabija wszystkich przeciwników - bannockburn,
Zabija kamerzystę (?!) - killcam,
Wyłącza krew - haemorrhage.

CLANS
Podczas gry wciśnij „t", aby włączyć kody:
/godmode - tryb Boga,
/nextlevel - skok do następnego levelu,
/room # - teleport do pokoju #,
/moregold - dodaje 100 jednostek złota,
/insanity - potwory atakują siebie nawzajem.

kiej karty. Z dalszej pary drzwi otwórz te po lewej i zabierz kartę. Wróć do czytnika i biegnij do niebieskich drzwi. W sali z kolumnami musisz zdobyć czerwoną kartę, która schowana jest na jednej z kolumn. Skręć najpierw w prawo i przebiegnij krużgankami. W pokoju za niebieskim zamkiem jest skrzynia, którą należy wypchnąć. Druga taka znajduje się na dole sali. Należy teraz ustawić jedną skrzynię na drugiej, ale nierówno, tak aby utworzył się „schodek", po którym królowa dostanie się po kartę. Zadanie to wykonasz korzystając z wyrwy w balustradzie, ewentualnie windy po przeciwnej stronie sali. Odczytaj czerwoną kartę i biegnij do drzwi.

Jako Obi-Wan biegnij prosto. Zwróć uwagę na robota. Poczekaj aż nadjedzie winda i wskocz na nią. Wysiądź na środkowym „piętrze". Teraz przeskocz za pomocą podwójnego skoku (jest to trudne) na krąg przed Tobą (ten poniżej kręgu ze spacerującym robotem). Biegnij prosto i załatw kolejnego strażnika. Na wprost i trochę niżej kursuje winda, na którą musisz doskoczyć. Wyjedź na sam szczyt. Załatw robota i przejdź przez drzwi. W pomieszczeniu zwróć uwagę na zamkniętą za kratą skrzynię. Przywołaj windę i za jej pomocą przeskocz na półkę po prawej. Tam jest przycisk uwalniający skrzynię. Przesuń ją na windę i do labiryntu pól siłowych. Po lewej jest w górze sterownia, do której dostaniesz się wskakując na skrzynię. Tam znajduje się 8 przełączników. Ponumeruj sobie je od lewej do prawej (123-45678) i wyobraź sobie, że są to tarcze zegarka. Teraz: pierwsze trzy na ścianie naprzeciw zostaw w spokoju (niech wskazują kolejno: 9:00, 9:30, 3:00). Przyciski po prawej poprzestawiaj kolejno: 4 na 9:30, 5 na 3:00, 6 na 9:30, 7 na 3:00, 8 na 9:30. Przejdź przez labirynt i na windę.



Królową zabij robota pilnującego działka i oczyść nim całe schody. Uważaj szczególnie na destroyery i droidy z wyrzutniami. Teraz idź po schodach na górę i wystrzelaj przeciwników (możesz użyć wyrzutni rakiet). Przejdź przez otwarte drzwi po lewej, wyjdź przez okno i biegnij po gzymsach. W pokoju na końcu zbierz apteczkę i załatw roboty. Otwórz drzwi, wejdź do sali tronowej, ale zanim porozmawiasz z Konsulem, wpuść jeszcze do pomieszczenia Panakę. Teraz rozmów się z Konsulem. Zaatakują Cię roboty (skuteczny będzie granat). Ponownie pogadaj z Konsulem.

Zbliża się ostateczna walka. Po prawej stronie kursuje winda. Przeskocz na nią, gdy będzie przejeżdżała. Wysiądź tradycyjnie w biegu na środkowym przystanku. Idź do przodu i przejdź przez kolejne dwa okręgi. Dostań się na windę i wyjdź na trzecim przystanku od dołu. Przejdź przez okrąg i przeskocz na długą kładkę, na której walczyli Qui-Gon i Darth Maul. Na jej końcu znajdziesz wrota. Omiń ostrożnie czerwone pola siłowe. Finałowa walka nie jest specjalnie trudna. Jeśli musisz uzupełnić energię, dostań się na biegnącą w poprzek pomieszczenia kładkę i wyjdź na jej lewej lub prawej stronie. W ścianie są ukryte tajne drzwi, za którymi są apteczki. Samego Dartha nie uda Ci się zabić, ale możesz go zrzucić do szybu, używając Force Push. May the force push be with you! **PIOTRES**

■ RECENZJA GK #7/99 ■ WERDYKT 97%

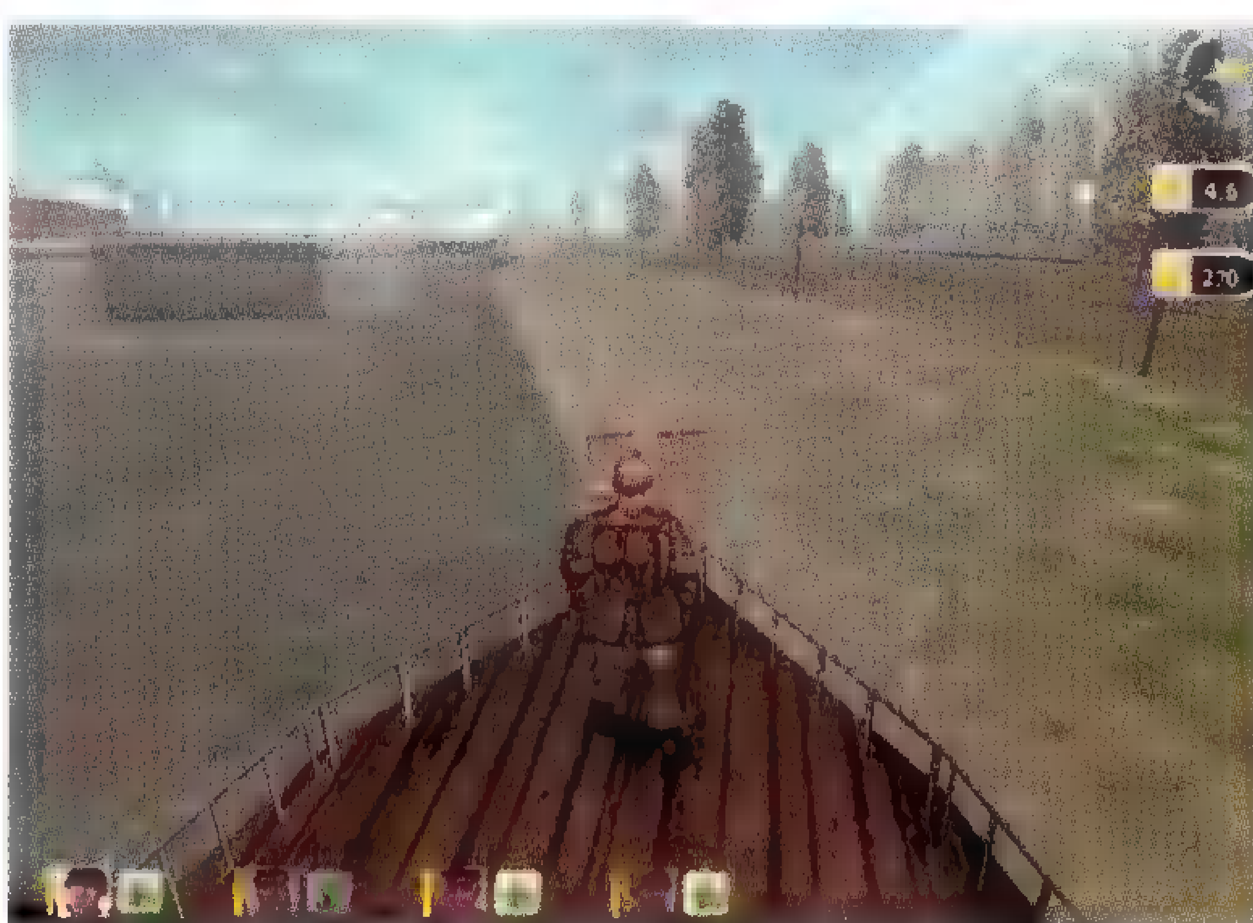
CZĘŚĆ TRZECIA

HIDDEN & DANGEROUS

No, to lecimy z tym koksem Panowie!



Lasek, woda... Kto wziął olejek?

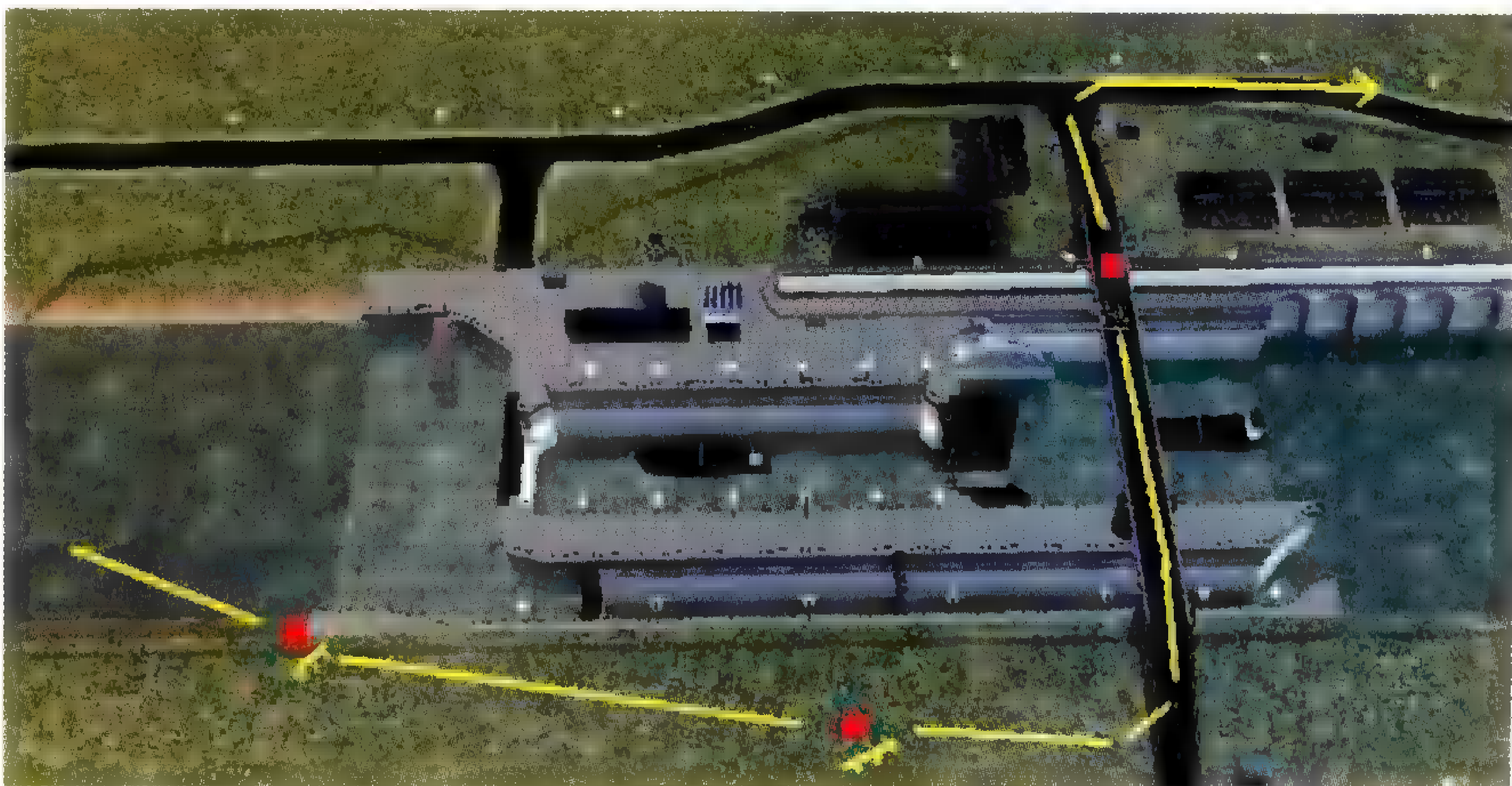


Jak wynika z moich obliczeń, wystarczy jeszcze jedna część tego serialu i będziecie mogli w zadumie opowiadać wnukom, jak biliście Trzecią Rzeszę. Sprężamy się nieco, po to, by szybciej dotrzeć do końca, więc wreszcie więcej inicjatywy będziecie mogli wykazać Wy - moje dzielne orły!

MISJA 3

To dość trudna misja, której losy w dużym stopniu zależą od wyboru brzegu, na którym trzeba się wydesantować ze zdobycznej łodzi. Ja proponuję prawy, jako łatwiejszy. Hardcorowcy i ludzie pokroju Sylwka S. niech próbują zobaczyć co za niespodzianka czeka na nich po drugiej stronie. Tutaj walka toczyć się będzie na dużych dystansach, dlatego polecam wyposażyć wszystkich w broń snajperską. Granaty i Breny są teraz praktycznie bezużyteczne, ale peemy warto wsadzić do plecaków. Amunicji na maksa (zwłaszcza do „sztucerów myśliwskich").

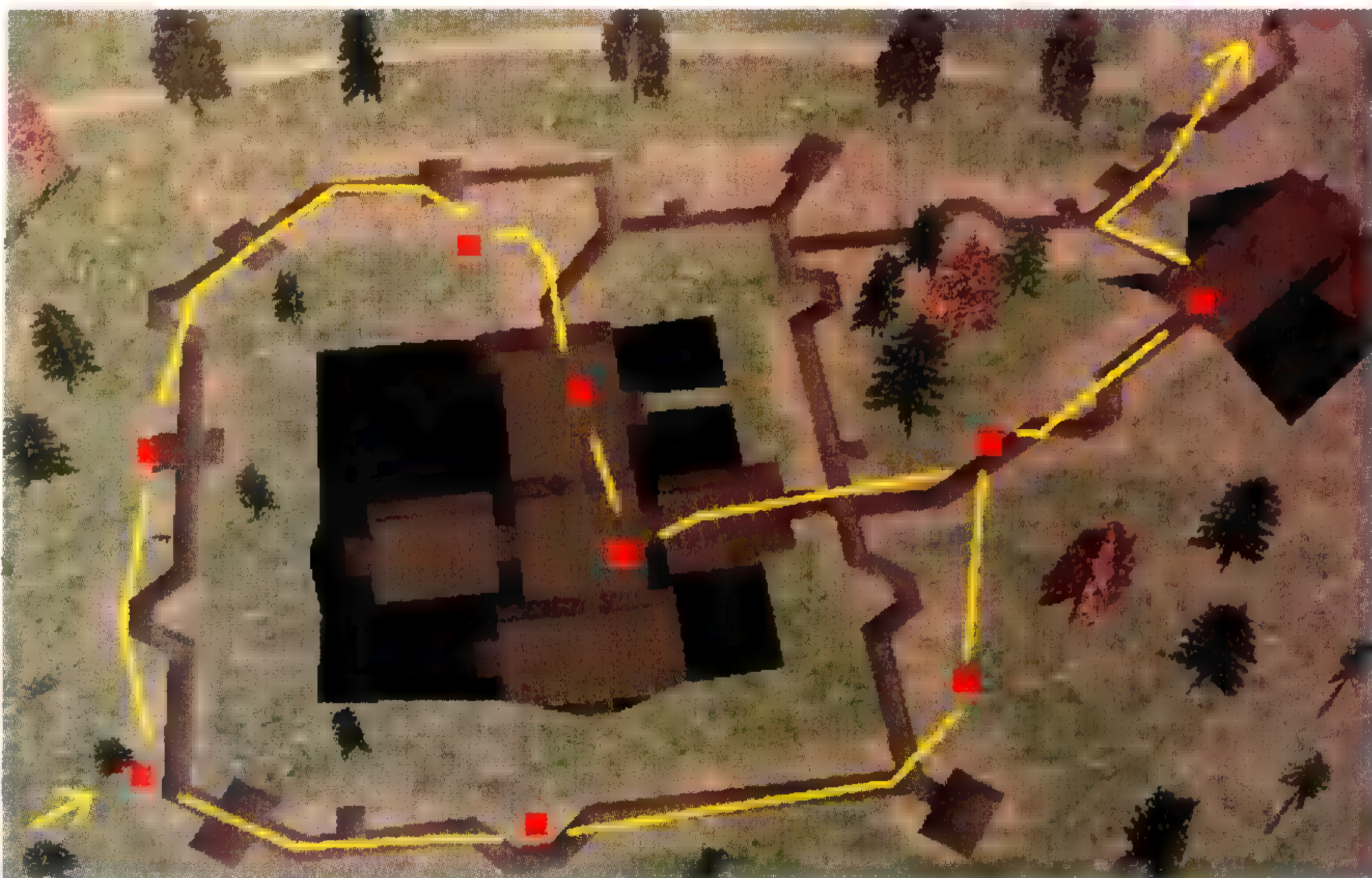
Jugosławia 06.09.1941
Operacja Tree At The End Of Garden, godz. 8:32
Całą grupę ułóż na dnie łodzi, z wyjątkiem jednego gościa, który powinien wejść do nadbudówki i odpalić silnik. Teraz trzeba szybko dopłynąć do miejsca, w którym styka się z plażą płot otaczający bazę - dodajmy, iż nasz cel znajduje się po prawej stronie kanału. Podczas podchodzenia do punktu lądowania mogą nas ostrzelać, ale posadzenie w innej pozycji naszych ludzi ze snajperkami, powinno nieco uciszyć wrażą obronę. Po dobiciu do brzegu, szybki wyskok i odczekanie, aż podejdą do nas patrolujący teren przy drodze żołnierze. Oczyścić teren! Wystarczy, że podczołgasz ludzi w kierunku zapory (dwie grupy, po obu stronach płotu) likwidując po drodze wszystkich, którzy będą chcieli Ci przeszkodzić - m.in. dwuosobowy patrol od strony drogi. Zalegnij w połowie drogi do zapory i rozejrzyj się - stąd możesz wystrzelać 2/3 Niemców na terenie bazy. Zajmie to kilka chwil, ale jest niezbędne. Uderzaj wzdłuż drogi i zniszcz posterunek u podstawy „kładki", na której jest czołg. Drugi zespół niech oczyści ją snajperkami z czających się tam SS-manów (wystają ich hełmy), oraz zbiornik stojący na palach przy budynku po drugiej stronie kanału (jest tam snajper). Teraz szybko do czołgu (uwaga na ludzi po drugiej stronie kładki!) - musisz stanąć na wysokości wieży i wcisnąć „u".



PANZERWAFFE

W latach 1928-33 Niemcy stworzyły podstawy pod przyszły rozwój swojej podstawowej broni ofensywnej - czołgów. Przemysł, silnie ograniczony postanowieniami traktatu wersalskiego, mógł już w połowie lat dwudziestych podjąć normalną produkcję zbrojeniową, motywując rozrost mocy produkcyjnej potrzebami odbudowywującego się kraju i zamówieniami zagranicznymi (np. „romans" Kruppa ze szwedzkim Boforsem). O ile jeszcze takie wykręty przemysłowców trudno było zweryfikować, o tyle kontrola nad szkolnictwem wojskowym spowodowała, że niemieccy oficerowie zdobywali wiedzę w ZSRR, a prototypy pierwszych czołgów armii niemieckiej sprawdzano m.in. na podkijowskim poligonie. Współpraca ta została dość ograniczona po dojściu do władzy Hitlera, ale wówczas przestano się przejmować opasłym tomem podpisanym w listopadowe dni roku 1918.
Poniżej znajdziecie kilka typów broni pancernej, będącej na wyposażeniu Wehrmachtu. Oczywiście będziecie mogli znaleźć je także w naszym hiciorze - „Hidden & Dangerous". A co znimi można zrobić? Zgadnijcie...

Szybki strzał w śluzę i tony wody zaczną przedzierać się przez wyrwę. Teraz czas wystrzelać resztę faszystów i zmyć się do punktu kontaktowego wskazanego w briefingu.



niech natychmiast wymiecie pojedynczego strażnika na wysuniętej placówce z MG34 - drugi zespół niech obstawia go od lewej. Po rozwaleniu gnojka niech jedna grupa wskoczy w jego grajdoł, a druga przeczołga po jego lewej stronie. Teraz czeka Cię szybka walka z patrolami chodzącymi wokół bazy. Po ich zniszczeniu, użyj snajperki i podczołgując się do okopów wystrzelaj wystających z nich gości. Właściwie na tym etapie musisz mieć z głowy najważniejszych przeciwników i powinieneś uważać tylko na tych, którzy potrafią wybiec z okopu i podlecieć do strzelającego komandosa - warto działać parami. Pierwszy bunkier kryje zaledwie dwóch-trzech strażników umieszczonych w jednym pomieszczeniu, lecz istnieje spora szansa na to, że wybiegli po Twoich strzałach i leżą gdzieś w kałuży krwi. Teraz wsadź wszystkich ludzi do okopu i uderzać na drugi bunkier. Generalnie na podejściach do niego będzie spokojnie, ale w środku musisz być bardzo ostrożny, gdyż znajduje się tam pułapka w sali z przewróconym stołem. Najlepszą metodą jest wrzucenie granatu Millsa (ino delikatnie), lub... „wejście smoka"- pełne wymiatanie z wciśniętym spustem. Bunkier po kilku chwilach powinien zostać spacyfikowany, a Twoi ludzie bezpiecznie udadzą się na północ, ścieżką biegnącą przy tym schronie.

PANZER IV

Niemiecki Panzer IV w latach 1942-45 był podstawowym czołgiem Wehrmachtu. Jego kariera zaczęła się już we wrześniu 1939 roku, by trwać do końca wojny. Wielokrotnie modyfikowany i poprawiany niemalże non-stop, utrzymał przewagę nad wozami bojowymi Zachodu, lecz na froncie wschodnim jego kariera obfitowała w dramatyczne zwroty. Sprzęt sowiecki okazał się być znacznie lepszy niż zakładali to niemieccy stratedzy. Uzbrojenie go w armatę 75 mm było dobrym posunięciem, ale dopiero wprowadzenie nowego działa (z długą lufą) 75 mm pozwoliło nawiązać równorzędną walkę z osławionym T-34. W naszej grze spotkamy go dosyć często. W kilku misjach goni naszą uciekającą grupę lub dozoruje obiekt. Podczas zabawy najlepiej strzelać do niego z bazooki lub rzucić kilka granatów - trafiony w wieżę rozlatuje się na strzępy. Jego działo potrafi zniszczyć każdy pojazd cywilny i wozy opancerzone.

Dane techniczne:
Załoga: 5 ludzi
Masa: 19 000-24 000 kg.
Wymiary: dł. - 7 m, szer. - 2,8 m, wys. - 2,6 m.
Uzbrojenie: armata przeciwpancerna 75 mm i jeden rkm.





MISJA 4

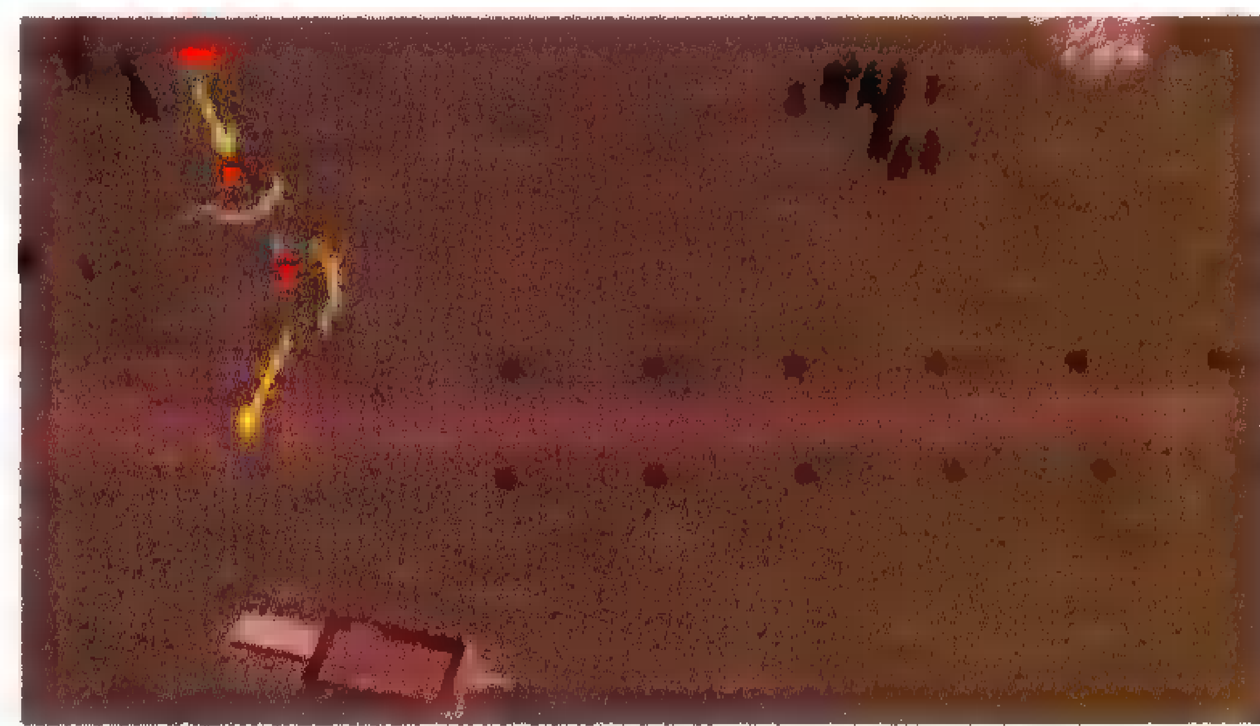
Tutaj liczy się przede wszystkim skrytość i siła ognia w bezpośrednim starciu. Dlatego wystarczy, jeśli wyposażysz ludzi w peemy, a tylko jeden weźmie snajperkę. Momentami mogą się też przydać granaty, więc kilka tłuczków lub Millsów z pewnością nie będą zawalać kieszeni. Naszym zadaniem jest bezpieczne przejście przez rejon bunkrów, w których powinni siedzieć partyzanci. Powinni, ale wykurzyła ich rumuńska żandarmeria, wiec trzeba się przebijać. Taki los...

Jugosławia 07.09.41
Operacja Grave On Mountains, godz. 10:02
Natychmiast zalegnij na ziemi i poczekaj aż nadejdzie patrol z drugiej strony mostka. Szybko rozwal ich z peemów i podziel ludzi na dwie grupy. Jedna,



MISJA 5

Teraz raczej nie będziemy korzystać z zaproszenia lokalnej żandarmerii na odwiedzenie ich pubu. Wyrywamy ile sił w płucach na pobliskie pole. Rzecz w tym, że konkurencja nie pozwoli nam spokojnie odlecieć. Musimy obronić się na pasie startowym do momentu, w którym samolot zakołuje na start. Wytrzymać i uciec, hmmm... To jak naparzanie na dzielnicy pod monopolem. Weź do tej zabawy przede wszystkim broń maszynową, ze szczególnym uwzględnieniem Brenów. Dwa peemy muszą wystarczyć, a jeśli dodasz do tego snajperkę - poczują ból. I o to chodzi.



Jugosławia 07.09.41
Operacja Cast Courtesy, godz. 10:42
To chyba jedna z najprostszych misji, jakie do tej pory widziałem. Cały zespół należy rozłożyć wachlarzem kilkanaście kroków od punktu wejścia na planszę. Broń maszynowa w garści i oczekiwanie. Po



trzech minutach nie powinien zostać na planszy nawet smród po faszystach. Wychodzą oni (a raczej wybiegają) z lasu okalającego pas startowy. Kilku z nich znajduje się także w stodole, leżącej naprzeciw Ciebie. Warto więc najpierw nieco oczyścić przedpole, tym bardziej, że przez pierwsze kilkanaście chwil nikt Cię nie niepokoi. Później postaraj się rozrzucić ludzi płasko na ziemi, tak by nie wchodzili sobie na linię ognia (co za tym idzie przynajmniej jeden z nich - najlepiej ze snajperką musi być odwrócony twarzą do stodoły). Gdy samolot znajdzie się na ziemi, szybkim biegiem przerzuć gości do niego. I pomachaj żandarmom na pożegnanie!

KAMPANIA FIEND'S CALL

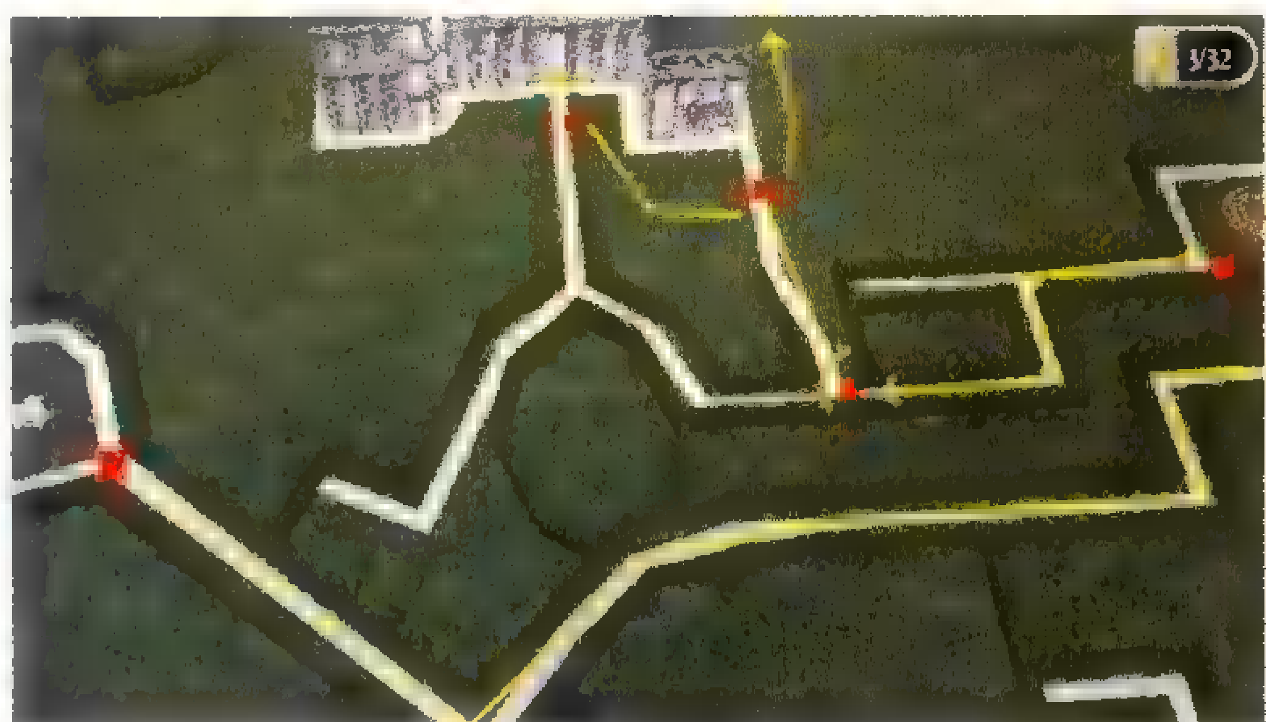
Niemcy, 24.04.1943

Koniec żartów, Panowie! Tym razem idziemy bardzo głęboko - wprost w paszczę lwa. Naszym celem są Niemcy! Według zapewnień panów z wywiadu, fryce zaczęły przeprowadzać bardzo zaawansowane doświadczenia nad opracowaniem i użyciem broni rakietowej na paliwo płynne. To bardzo istotne dla nas wiadomości. Należy się spodziewać, że zechcą użyć tych pocisków w najbliższym czasie, na co nie możemy pozwolić. W Niemczech istnieją dwa silnie strzeżone ośrodki badawcze - Wy zajmiecie się jednym z nich. Penemunde. Proszę zapamiętać tę nazwę...

Na tę wycieczkę musimy zabrać dużo broni maszynowej (4 peemy z ok.1000 szt. amunicji). Oprócz tego cztery karabiny snajperskie (400 szt. amunicji), przynajmniej jedną bazookę (4 pociski), cztery noże (do otwierania konserw ;), dwa erkaemy (po 200 szt. amunicji na lufę) i... nie zapomnijcie o zestawie do herbatki.

MISJA 1

Naszym zadaniem będzie puszczenie z dymem dużego archiwum Abwehry i wyzwolenie więzionych w piwnicach pałacu naszych agentów. Na tę wyprawę trzeba będzie wziąć, oprócz standardowego wyposażenia, ładunek wybuchowy z zegarem. Oprócz tego każdy z naszych gierojów powinien dostać po peemie, a co drugi i snajperkę. Dwieście sztuk amu-



nicji na peem to zupełnie wystarczająca dawka na uśpienie konkurencji.

Niemcy, 24.04.1943,
Operacja Fire Portal, godz. 21:49

Zaraz po wejściu do misji, przełącz wszystkich na uzbrojenie snajperskie. Zerknij na mapę (w grze), a szybko dojdziesz do wniosku, że w zasadzie do drzwi pałacyku prowadzi tylko jedna droga - labirynt nie jest więc zbyt skomplikowany. Możesz poruszać się biegiem, przerzucając ludzi po kolei na długich odcinkach. Za jednym z załomów wyjrzy patrolujący okolicę strażnik - zdejmij go jednym strzałem. Droga do drzwi pałacu stoi otworem - z jednym wyjątkiem, gdy tylko znajdziesz się przy niskim żywopłocie, znad którego widać będzie balkon nad wejściem do



W plecy? A fe...

budynku, zdejmij z niego ukrytego fryca. Teraz obejdź budynek i zlikwiduj trzech ludzi przy samochodzie, na podjeździe. Czas na wielkie wejście. Wkrocz głównym (środkowym), najlepiej oświetlonym wejściem. Szybko padnij I zacznij walić z peemu do gości stojących na klatce schodowej - zdejmiesz ich z zaskoczenia! Gdybyś chciał wejść od strony samochodu - fryce zaczną się z góry ostrzeliwać i będzie trudniej ich załatwić. Teraz reszta gości do środka i... nie ma żadnej taktyki. Musisz oczyszczać pokój po pokoju i wywalić z automatu całą obsługę pałacu - zresztą niezbyt liczną. Udaj się na piętro, a znajdziesz tam tajne przejście (w ścianie jednego z korytarzy - bardzo widoczny obrys drzwi). Najpierw udaj się krętymi schodkami na górę (załatw spacerującego schodami gościa), na korytarzu zastrzel SS-mana, a potem wejdź na strych. Tam znajdziesz jeszcze jednego wartownika, po rozwaleniu którego musisz założyć ładunek wybuchowy (ustaw na 60 sekund i wiej). Archiwum Abwehry zamieniło się właśnie w słowiańską Sobótkę! Teraz czas zejść do piwnicy i wyzwolić naszych więźniów. Pilnuje ich dwóch strażników wyposażonych w peemy, mających brzydki zwyczaj strzelania zza węgła. Wystarczy, jeśli praśniesz się na ziemi i poczekasz aż wyjdą na patrol po korytarzach. Potem robota będzie już prosta... chyba zresztą oglądnąłeś „brejfing".

MISJA 2

Naszym zadaniem będzie szybkie zlokalizowanie i skaptowanie niemieckiego pułkownika, niejakiego Steinera. Chyba przestał cieszyć się zaufaniem dotychczasowych chlebodawców, gdyż pilnuje go cał-



kiem niezła drużyna piechoty. Po zlikwidowaniu wszystkich strażników trzeba pogadać z Oberstem i... to wszystko! Postaraj się, by co drugi miał broń snajperską, zaś u wszystkich dyndać musi peem z setką amunicji.

Niemcy, 25.04.1943,
Operacja Trap Key, godz. 4:36

Po raz kolejny odwiedzimy obiekty zabytkowe, tym razem jednak ktoś dał nam mundurki obsługi, jak ja lubię zabawę w chowanego...

SDKFZ 250

Niemcy opracowując strukturę i zasady działania dywizji pancernej szybko spostrzegli, że osiągnięcie maksymalnej elastyczności bojowej tego związku zależy od zapewnienia wsparcia piechoty, mogącej walczyć w niedostępnym lub trudnym technicznie terenie (np. miasto). Problemem było zapewnienie jej odpowiedniej mobilności, tak by podczas natarcia nie zostawała w tyle. Ciężarówki odpadały ze względu na wrażliwość na ogień wroga, tak więc postanowiono skonstruować uniwersalny pojazd półgąsienicowy, który mógłby pełnić funkcję wielozadaniowej platformy dla piechoty i służb technicznych. Zbudowanie Sdkfz 250 i ciągłe rozwijanie go dało Wehrmachtowi wspaniały pojazd mogący spełniać funkcję transportera piechoty, działa przeciwpancernego, wyrzutni rakiet niekierowanych, stanowiska dalmierzy artylerii itp. Konstrukcja rozwijana była w ciągu całej wojny i natchnęła „konkurencję", która stworzyła takie pojazdy, jak chociażby osławiony amerykański Half-Truck.

Dane techniczne:
Załoga: 4-12 ludzi
Masa: 8500-10000 kg.
Wymiary: dł. - 5,8 m, szer. - 2,1 m, wys. - 1,75 m.
Uzbrojenie: od 1 rkm, przez miotacz ognia, działa przeciwpancerne po wyrzutnie pocisków rakietowych. Istniały także wersje nieuzbrojone, służące do transportu rannych i zaopatrzenia.

W „Hidden&Dangerous" natkniemy się na niego dość często. Może spełniać rolę transportu i ochrony naszych komandosów przed strzałami z broni palnej. Mina lub panzerfaust potrafią niestety zamienić go w masowy grób, więc nie próbujmy szarżować na dobrze okopanego wroga, bo rzut dwoma granatami także wystarczy do zatrzymania naszej maszynki.



PANTHER

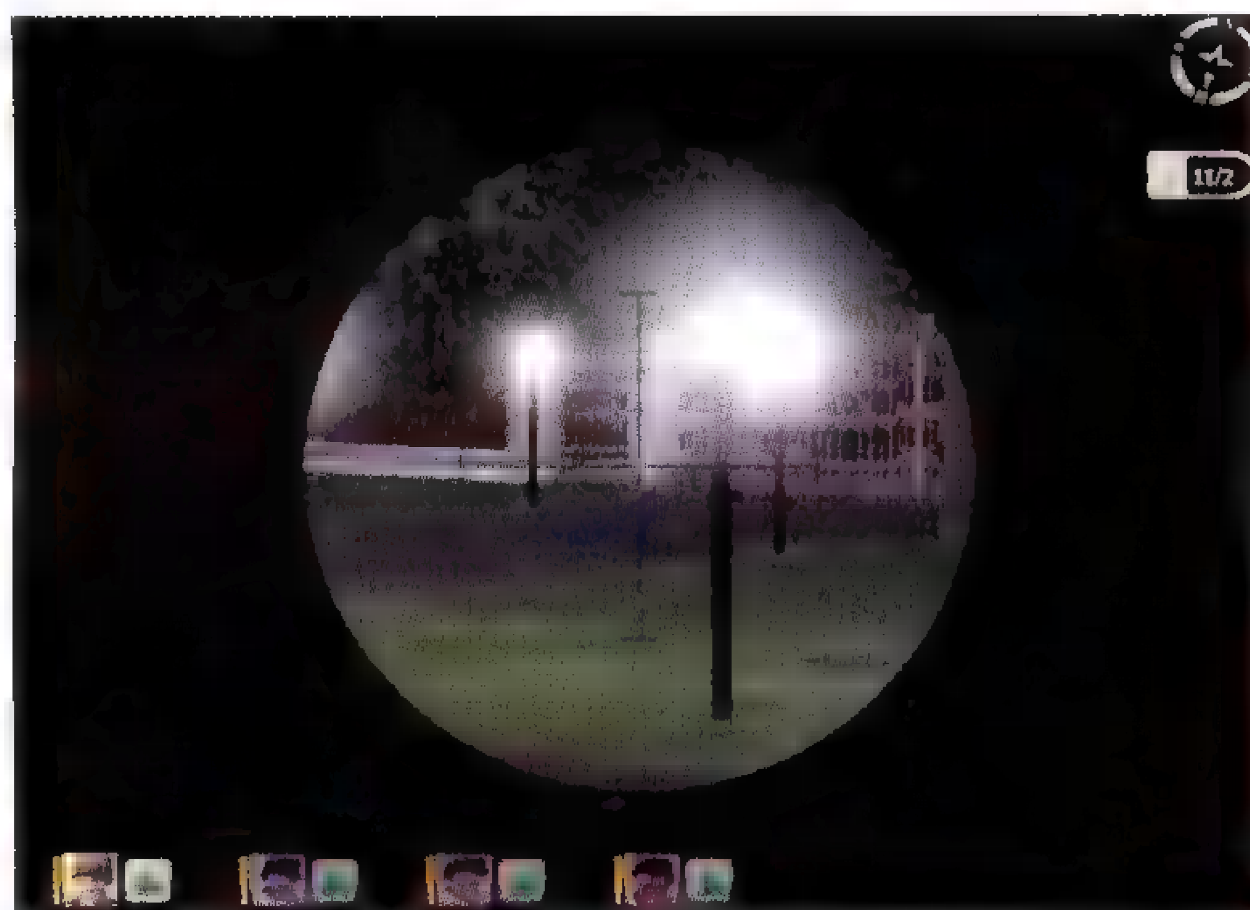
Oto i królowa dzisiejszego odcinka - Pantera. Jeden z najsławniejszych czołgów w historii wojen zaczął swój debiut bardzo późno, bo dopiero pod Kurskiem, w roku 1943. Dodajmy - nieudanie. Użyte bojowo maszyny, bez fazy testów próbnych okazały się być zbyt podatnymi na warunki pola wojny. Spalone silniki, złe przekładnie i niedopracowane uzbrojenie spowodowało, że ponad 80% użytych w walce wozów zostało zniszczonych lub musiało wrócić do fabryki. Debiut był fatalny, ale po usunięciu najważniejszych usterek, maszyna ta mogła prowadzić skuteczne działania przeciwko silniejszemu przeciwnikowi, a zamontowana w niej armata 75 mm (lepsza od tej stosowanej w PzIV) potrafiła skutecznie zmierzyć się z wszystkimi wozami zachodnich aliantów I sowieckimi maszynami średnimi. W grze trafimy na niego w zasadzie sporadycznie, a rozbrojenie takiego łobuza wiąże się niestety ze zużyciem przynajmniej 3-4 granatów lub pocisku bazooki. Przeciwnik to trudny i dość wymagający.

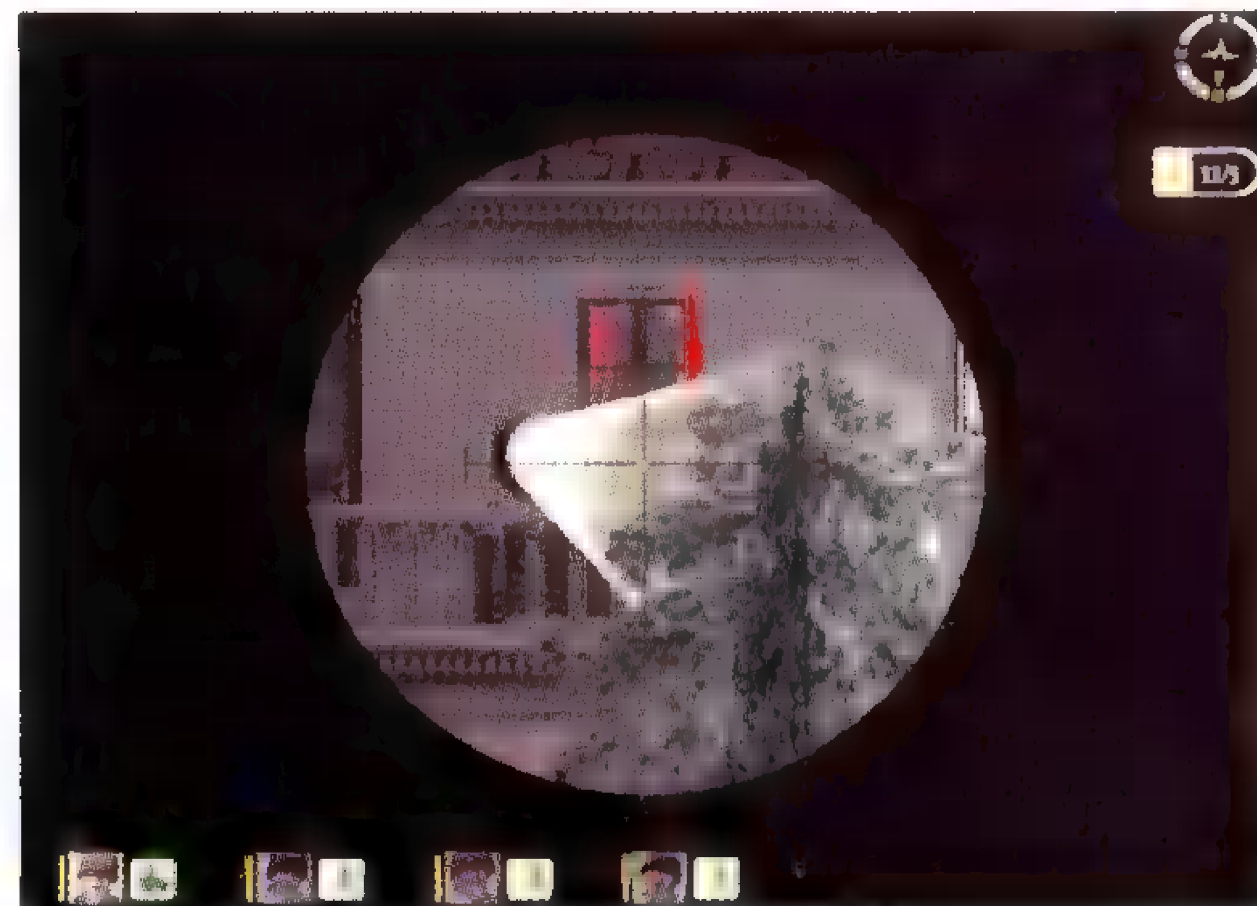
Dane techniczne:
Załoga: 5 ludzi
Masa: 44 800 kg.
Wymiary: dł. - 9 m, szer. - 3,2 m, wys. - 2,9 m.
Uzbrojenie: armata przeciwpancerna 75 mm i dwa karabiny maszynowe MG-34.




A kuku! Tu jestem!

Wyprowadź ludzi z lasu i niech mają przygotowane snajperki. Pierwszym strzałem należy wyeliminować obsługę reflektora świecącego nam prosto w oczy. Dwóch ludzi na odległym balkonie powinno przekonać się, że dziewięciomilimetrowe wloty tlenu do mózgu to niezbędny atrybut każdego żołnierza Wehrmachtu. Natychmiast rozejrzyj się za strażnikami patrolującymi teren. Jednego z nich znajdziesz przy płocie po lewej (idzie prosto na Ciebie!), drugi za to spaceruje przy samym budynku po jego prawej stronie. Gdy ich usuniesz, możesz wbiec furtkami na plac i podzielić ludzi na dwie grupy. Jedna musi obejść budynek i zlikwidować dwóch wartowników spacerujących koło bramy, na tyłach domu. Potem niech ci ludzie wrócą i wejdą na balkon, gdzie stoi reflektor. Przy zabitym koło niego wartowniku znajdziesz klucze, które użyjesz na drzwiach przed Tobą. Tak, nie mylisz się oto i pułkownik Steiner we własnej osobie - nie strzelaj do niego tylko ustaw jednego gościa przy drzwiach na wprost (w pozycji klęczącej), a drugim zacznij penetrować piętro. Budynek jest bardzo dobrze obsadzony, więc będziesz musiał otwierać drzwi, padać i ostrzeliwać się z peemu - taktyka jedyna i bardzo skuteczna. Oczyszczenie piętra nieco potrwa, ale trzeba to zrobić, by ukończyć misję. Drugi zespół niech wejdzie oknem na dole - jeden z gości musi uklęknąć kilka kroków przed wielkimi drzwiami, drugi zaś niech obejdzie przez boczną kuchnię przedpokój. Gdy zacznie się strzelanina, do pokoju wbiegnie (otwierając sobie drzwi!) jeden z wartowników - to na niego czekamy. Goście lubią także czekać w rogach przedpokoju, więc radzę uważać. Po załatwieniu wszystkich, wystarczy podejść do Steinera. Koniec zabawy, Herr Oberst!





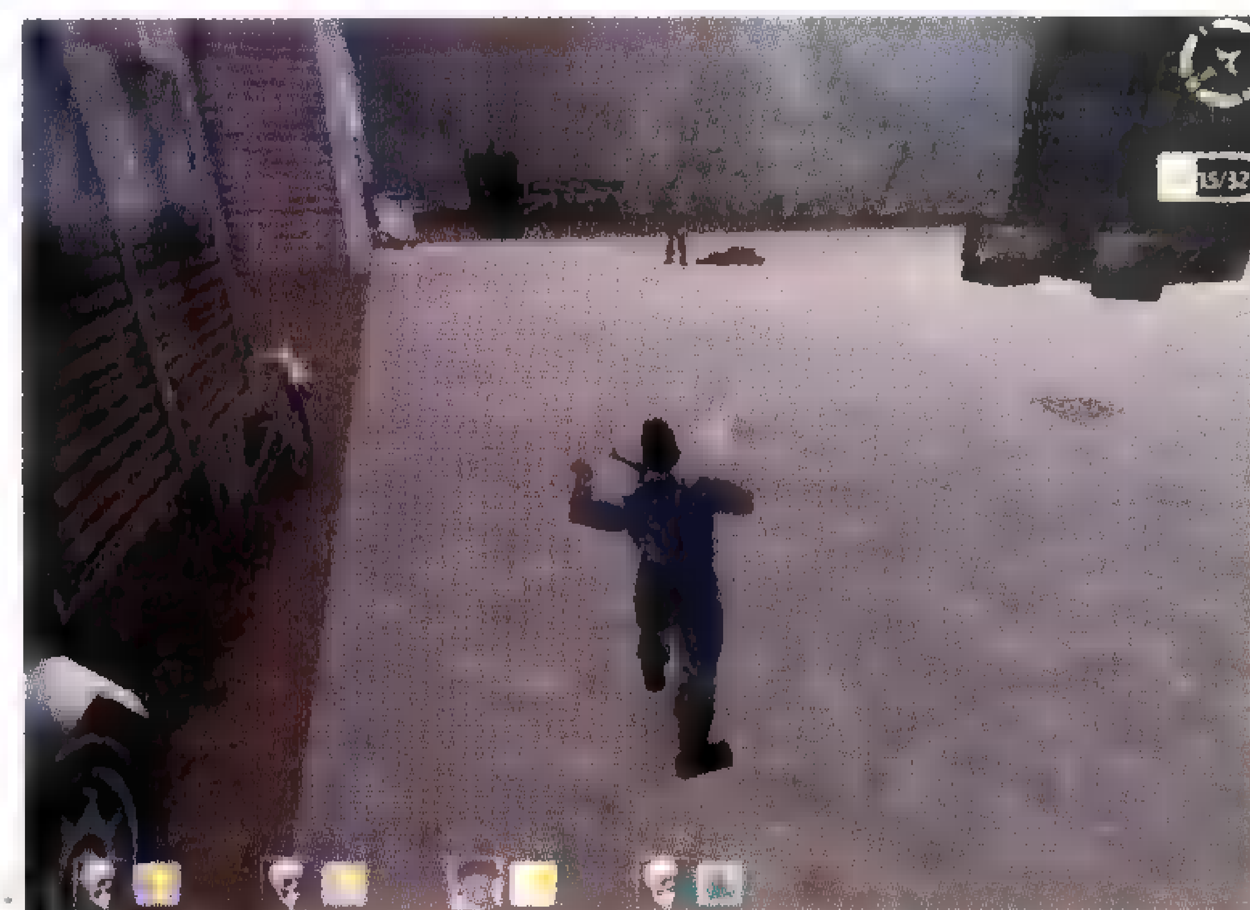
MISJA 3

Będzie klaustrofobicznie. Musisz trafić do wyjścia z tego podziemnego kompleksu i przy okazji wysadzić fabryczkę. O to ostatnie się nie bój (Niemcy sami to zrobią!), ale na wszelki wypadek możesz wziąć ładunek z zegarem lub kilka granatów. Generalnie polecam broń maszynową i niemal całkowite odstawienie snajperek. Bren czy inna pukawka będzie mile widziana.

Niemcy, 25.04.1943,
Operacja Viper Nest, godz. 8:02
Nigdy nie lubiłem podziemnych instalacji, kanałów, rowów burzowych i sanitariatów. Łączy je jedno - zawartość! Lub to, co się może w nią zamienić, jeśli ktoś pacnie zapalniki.

Steiner doprowadził nas do tego miejsca, ale najwyraźniej postanowił nawrócić się na narodowy-socjalizm. Ucieczka nie pomogła mu za bardzo, zastrzelony przez swoich dawnych podwładnych, rozciągnął się na progu biura. Los zdrajców jest zawsze taki sam, pułkowniku! To jest bardzo krwawa, ale chyba całkiem prosta misja. Szybko przerzuć ludzi w pobliże wyjścia z biura na teren hali. Niech szybko się położą łukiem przy nim i... zobaczysz sam. Kolejne fale szturmujących powinny rozbić się o mur ognia. Jeśli wychylisz się za bardzo z budynku, polegniesz błyskawicznie. Wystarczy jednak, żebyś wytrzymał 2-3 minuty. Później, gdy ogień nieco ucichnie, szybko wyrzuć ludzi na zewnątrz (też łukiem i niech zalegną). Po kilku chwilach oczyścisz bazę z wrogów. Jednym z gierojów wybiegnij na środek obiektu i błyskawicznie go cofnij - baza eksploduje i sufit zacznie się huśtać. Fryce sami się powysadzali! Teraz wystarczy podejść






Tzw. pole do popisu po popisie, przed sprzątaniem.

do jednej ze ścian i iść wzdłuż niej do wyjścia wskazanego wcześniej w odprawie. Jeden człowiek na Twojej drodze... buchachachachacha! Załatw go byle czym i biegiem do wyjścia.

MISJA 4

Uciekamy, nie ma co owijać w bawełnę. Spierdzielamy, gdzie się da i w tym celu musimy zwinąć Sdkfz 250 - ichni wóz pancerny. Dzisiaj polecamy przede wszystkim snajperki i granaty do rozpędzania co bardziej nerwowych gapiów. Jeśli nie wiesz o co chodzi, to przypomnij sobie sad za miastem, ogrodnika i jego psa. Kapujesz?

Niemcy, 25.04.1943,
Operacja Escape From Hell, godz. 8:48

No i fajnie, wreszcie jesteśmy w miejscu, którym straszył nas każdy instruktor na szkoleniu. Koszary Wehrmachtu, hmmm... w zasadzie oprócz tych niegrzecznych piesków w klatkach, cała reszta wygląda nad wyraz znajomo.

To będzie dość trudne, ostrzegam! Przede wszystkim musimy uciszyć kolejne wieże, czekające na nasze nadejście. Mundur, jaki mamy na sobie, tylko przez chwilę da nam możliwość ukrycia się. Musisz pchnąć przodem gościa z najlepszymi parametrami strzeleckimi i snajperką w garści. Gdy tylko zacznie się wychylać zza węgła, niech skasuje dwie wieże, jedną po lewej, potem strażnika przy baraku i wreszcie drugą, ukrytą za budynkiem przed Tobą - w oddali. Teraz czas na szybki bieg ścieżką między siatkami. To jedyna metoda w tej chwili i trzeba ją szybko wykorzystać. Gdy będziesz znajdował się w tym „korytarzu", patrz przed siebie i pamiętaj, że za każdym zakrętem stoi wieża z SS-manem na pokładzie. Po pewnym czasie dotrzesz w pobliże parkingu, na którym stoi wóz pancerny z erkaemem. Teraz musisz podciągnąć maksymalnie blisko zakrętu (pod wieżą) resztę ekipy i dokonać szarży w kierunku wozu, który musi gwałtownie podjechać do czekającej reszty grupy i zabrać ją spod ostrzału wylegających z baraków wachmanów. Forsowanie siatki i droga ku wolności z MG34 przygrywającym krótkimi seriami. Koncerty rockowe wysiadają! **JAGD 52**







TIGER

Mieliśmy królową, czas zobaczyć króla. W roku pańskim 1942 przeszedł chrzest bojowy czołg, którego imię stanie się dla koalicji antyfaszystowskiej prawdziwym postrachem. Tygrys! Oto i nasz „kiciuś"! W „H&D" spotkasz go czasami, po raz pierwszy zaś na zaporze w jugosłowiańskiej wsi. To prawdziwa maszyna do zabijania, którą poskromić można celnym strzałem z bazooki lub ciężką miną przeciwpancerną. Tygrys powstał na potrzeby Wehrmachtu, który na wschodzie nie potrafił dać sobie rady z czołgami ciężkimi sowietów, jak np. KW czy szybkimi wozami wsparcia - T-34. Ciężka maszyna, doskonale opancerzona, uzbrojona w fenomenalne działo Kruppa 88 mm, mogła stać się konstrukcją zdolną odwrócić dramatyczny bieg wydarzeń. Zbyt mała produkcja i kiepskie załogi spowodowały, że tak naprawdę ponad 1000 tygrysów wyprodukowanych do końca wojny, nie odegrało zbyt wielkiej roli. Ba, roli tej odegrać nie mogło, chociażby z tego prostego faktu, że samych T-34 Rosjanie wyprodukowali ponad 30 tys. sztuk.

Dane techniczne:
Załoga: 5 ludzi
Masa: 56 800 kg.
Wymiary: dł. - 8,5 m, szer. - 3,7 m, wys. - 2,9 m.
Uzbrojenie: armata przeciwpancerna 88 mm i dwa karabiny maszynowe MG-34.



PASZCZURY d. WYWŁOKI

ODCINEK PIĄTY

Pewnie jesteście zdziwieni: Paszczury 5? A gdzie czwórka? No cóż, czwórka była, ale się zmyła... konkretnie została zdjęta przez cenzurę redakcyjną pod hasłem naruszania stosunków dobrosąsiedzkich z konkurencją (USTAWA O KONTROLI PUBLIKACJI, HOTA I WIDOWISK p.1h paragraf 4566 dz.012). HOT



W żebraniu skutecznie konkurowałem z Rumunami...

W związku z tym istnieje prawdopodobieństwo, że Paszczury 4 przeczytacie w wersji CD (od tego numeru jesteśmy na cedeku!), oczywiście ocenzurowane.

OŚWIADCZENIE!
My, autor, jako przedstawiciel PlayStation Magazynu na łamach GK stanowczo protestujemy przeciwko usunięciu konsol z GK... eee... Marek? Ddddarek? Po co wam te sztachetyyyyyyyyyy...

OŚWIADCZENIE!
My, autor, jako przedstawiciel PlayStation Magazynu na łamach GK stanowczo gratulujemy usunięcia konso... O! Cześć Baron! Po co ci ten młotek?... jak to w łeb? Mnie w łeeeeeee...

OŚWIADCZENIE!
My, autor, mamy wszystko w...

A teraz poradnik dla tych wszystkich, którzy pragną zostać wydawcami lub też gwiazdami gazetek o grach komputerowych.

■ Na początku musimy postarać się o kapitał. Możemy zbierać w tym celu puste butelki lub makulaturę, niestety zajmie nam to wtedy jakieś 1000 lat (możemy nie dożyć). Innym sposobem jest zostanie gangsterem, po kupieniu obowiązkowego dresu kwotę nam potrzebną zbierzemy bardzo szybko (i zostaniemy zabici przez zazdrosnego współdresa). Warto rozpatrzyć też zostanie jakimś senatorem albo posłem, wtedy sumkę na uruchomienie gazetki zbierzemy szybko i w dodatku nie ruszymy się na krok z sejmowego bufetu. Leniwym polecam zastawienie się i pożyczkę z banku.

Dobra, szmal mamy, więc teraz musimy zorganizować lokal na redakcję. Wynajem jest za drogi, więc sprzątamy nasz balkon, uszczelniamy go gazetami i... już możemy kompletować sprzęt do prac redakcyjnych: komputery, faxy i inne pierdółki. Aby zaoszczędzić, nie kupujemy nic, tylko wyciągamy nasze (lub ze śmietników) Commodory64, Ataryny i Spectrumy. Zamiast faxu stara maszyna do pisania z naklejką SUPERFAXMASZINTURBO. Teraz dogadujemy się z drukarniami, naświetlarniami i papierniami (chyba że kuzyn ma fabrykę papieru toaletowego). Ostatecznie, aby zaoszczędzić drukujemy sami, ręcznie za pomocą „Małego drukarza", którego rąbnęliśmy synowi sąsiada. Jeśli chcemy uzyskać lepszą jakość zamawiamy druk w ZDZICHU PRINT ENTERPRISES LTD GMBH INTERNATIONAL EUROPE&WORLD S.C.

■ Problemy techniczne mamy z głowy, teraz trzeba zatrudnić ludzi. Dajemy więc do prasy (kobiecej i kucharskiej oraz czasopism pornograficznych) ogłoszenie: WIELKIE WYDAWNICTWO SZUKA MŁODYCH I NIEPEŁNOLETNICH DO PRACY W NOWYM TYTULE PRASOWYM O GRACH. CHĘĆ PRACY ZA DARMO MILE WIDZIANA. SZUKAMY TEŻ SKŁADACZY PISMA O PODOBNYCH CECHACH. Nikt nic nie skuma ale o to chodzi. Teraz przeprowadzamy selekcję kandydatów, wybierając tych, którzy będą pracować za darmo - byle tylko ich xywka była w gazecie. Szmal jest, załatwione wszystko, załoga jest - teraz czas wymyślić tytuł. Z jednej strony fajnie tak przekręcić jakiś znany tytuł, aby kupiono nas zamiast nich, na przykład: Gry Komputerkowe. Można też wymyślić cóś z angielska, bo to modne: World Beściak Gejm Magazyn. Oczywiście z dopiskiem CiDi. Produkcja płytki nie nastarczy nam problemów, bierzemy rozgrzany pogrzebacz i wypalamy CeDeka. Zamieszczamy na nim co się da i gołe baby jako pełny program. Teraz projektujemy wygląd pisma, bajecznie kolorowa okładka z napisami typu: RECENZJA QUAKE'a 4 TYLKO U NAS!!! z dopiskiem małymi literkami (jak tylko będzie, zrobimy kiedyś). Środek będzie czarno-biały (to też kolory! i taniej!). Na koniec rozdzielamy furę tanich kompakt... eee... płytki od dystrybutorów do recenzji w myśl zasady: kto pierwszy ten lepszy.

■ Przy okazji następnych numerów sami piszemy sobie pochwalne listy i je publikujemy. No więc spytacie: na co nam było tyle szmalu? To proste! Na reklamę naszego pisma w innych pismach! Musimy w tej reklamie zawrzeć same plusy naszego magazynu: ilość stron na przykład 12000 (potem piszemy, że mamy 12, a to w drukarni się rąbneli!). Nie zaszkodzi zaznaczyć, że: u nas piszą tylko fachowcy! (ten drobiazg, że fachowcy są fachowcami w dziedzinie żucia gumy i kolekcjonowania gołych bab nie ma znaczenia). I nie możemy zapomnieć o zawartości płytki: SAME NOWOŚCI (z malutkim dopiskiem - były w zeszłym miesiącu). Nie pozostaje nam nic innego, jak siedzieć, wydawać pismo i liczyć pieniądze (co?).

Wasz Przemysław „HOT" Gorący
(piszta do mię i mejlujta: pgoracy@cgs.com.pl)

P.S.: POZDROWIENIA DLA MOJEJ UKOCHANEJ HANECZKI przesyła HOT.
P.S 2: Za miesiąc: Jak zostać gwiazdą na panteonie autorów recenzentów. I obrabianie dupska innym kolegom z GK:). Pa!

JAK ZOSTAĆ SUPERGWIAZDĄ I INNE PIERDOŁY



...i stałem się posiadaczem tego zdezelowanego cacka.

KONKURSY

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

GK

Witam! Od tego odcinka konkursów, zmieniają się trochę ich reguły. Ponieważ „Gry Komputerowe" ukazują się w kioskach wcześniej niż działo się to dotychczas, lista zwycięzców będzie ogłaszana nie po miesiącu, lecz po dwóch. A teraz tradycyjnie już zapraszam do wzięcia udziału w bieżących konkursach i życzę szczęścia.

KRZYCHOO

ODPOWIEDZI

Odpowiedzi na pytania z ostatniego numeru:

1. Na torze formuły GP500 może ścigać się jednocześnie 24 motocyklistów.
2. Oto wdzięczne nazwy 10 stworów, które spotkać możemy w „Dungeon Keeper 2": Chochlik, Mroczna Dama, Troll, Salamandra, Wampir, Mroczny Anioł, Demon Żółciowy, Czarny Ryczerz, Czarnoksiężnik, Goblin.

PYTANIA

Pytania na ten miesiąc:

1. Jak nazywa się engine, na którym będzie działać gra „Interstate '82"?
2. Podaj nazwy wszystkich trzech wersji karty Voodoo 3.

NAGRODY

Nagrody:

1. Heavy Gear II
2. Star Wars: Episode I Racer
3. Jazz Jackrabbit 2
4. Rubik's Games

ZWYCIĘZCY

Konkurs PSX:

Artur Fogiel ze Złotoryi otrzymuje grę „Road Rash 3D"
Rafał Dembowski z Gdańska otrzymuje grę „X-Games Pro Boarder"

Konkurs „Hidden & Dangerous"

Producentem gry „Hidden & Dangerous" jest firma Illusion Softworks

Gry „Hidden & Dangerous" wylosowali:

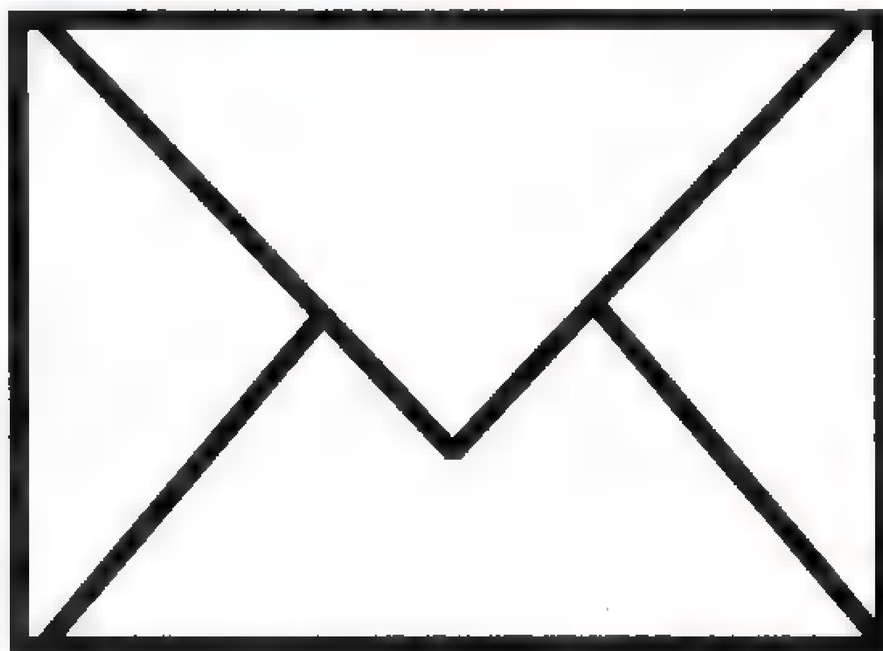
Grzegorz Wiśniewski z Brzeziny
Michał Kaszuba z Płocka
Łukasz Stefański z Krakowa
Sławomir Piechowski z Rzeszowa
Barbara Gręda z Morąga

Gry „Biosys" wygrali:

Piotr Wyraz z Łodzi
Dobiesław Kossowski z Gdyni
Donald Koński z Warszawy



LISTY



Najtrudniej jest zacząć. Cieszę się, że mam ten moment za sobą. Październikowe wydanie naszej gazetki upłynęło pod znakiem wszechobecnego londyńskiego ECTS - targów najistotniejszych dla ludzi „z branży". My jednak pozostaliśmy w naszej Polszcze i żyjemy problemami, które nie mają pojęcia o istnieniu Albionu. **JAGD52**



Pierwsze ciosy przyjmę na mą pierś. Jak zapewne wiecie, nie dość, że zamęczam Was swoimi wynurzeniami na tej szpalcie, to jeszcze jakiś świr pozwolił mi pisać solucję do tak kultowego przeboju, jakim jest „H&D". I oto strzał, który otrzymałem od Bartosza Zaczyńskiego z Krakowa.

■ „(...) Mam jedną uwagę. Mianowicie autor strategii w numerze GK 9/99 pisuje według mnie stanowczo za dużo. Po co brać całą czwórkę żołnierzy narażając ich zdrowie?! (...)"

Po czym następuje arcystaranny opis przejścia drugiej misji w drugiej kampanii. Opis jest zbliżony do tego co „wysmażyłem" w solucji, ale Bartek proponuje użycie snajperki zamiast bazooki i strzelanie z krawędzi deptaka. „H&D" tylko pod jednym względem jest grą liniową - nie możemy wybierać kolejności misji. Ich wykonanie zaś to zupełnie nasz problem. Wariantów jest zaś całe multum. Co do misji, o której piszesz, warto dodać, że na wykorzystanie czekają na przykład wywieszone na sznurze ciuszki cywilne i samochód zaparkowany przed bramą. Nie piszę o tym wszystkim, bo część z tych rzeczy znaleźć można w odprawie i ich wykorzystanie narzuca się samo, a próba uwzględnienia wszystkich czynników zakończyłaby się tym, czego chcesz uniknąć - nadmierną pisaniną. Część solucji, którą możesz obejrzeć w tym numerze GK ma nieco zmienioną kompozycję - ciekaw jestem Waszych reakcji.

Drugi liścik przyszedł aż z Elbląga (a co, cała Polska nas czyta!) i zawiera nieco kontrowersyjnych treści. Tym razem poszło o materiały umieszczane przez nas w rubryce „Na Wesoło".

■ „(...) Nienawidzę donosicielstwa (bravo! - przyp.Jagd), ale jeszcze bardziej nie lubię plagiatu (pochwalić, pochwalić - przyp.Jagd). Jeden z Czytelników przysłał do Was dowcip żywcem zerżnięty z pewnego pisma (tytułu nie podamy, bo byłaby to kryptoreklama - przyp.Jagd). Mam dowody (sic!), że niebawem znowu podeśle kilka „swoich" produkcji (...)"

M. G. Elbląg

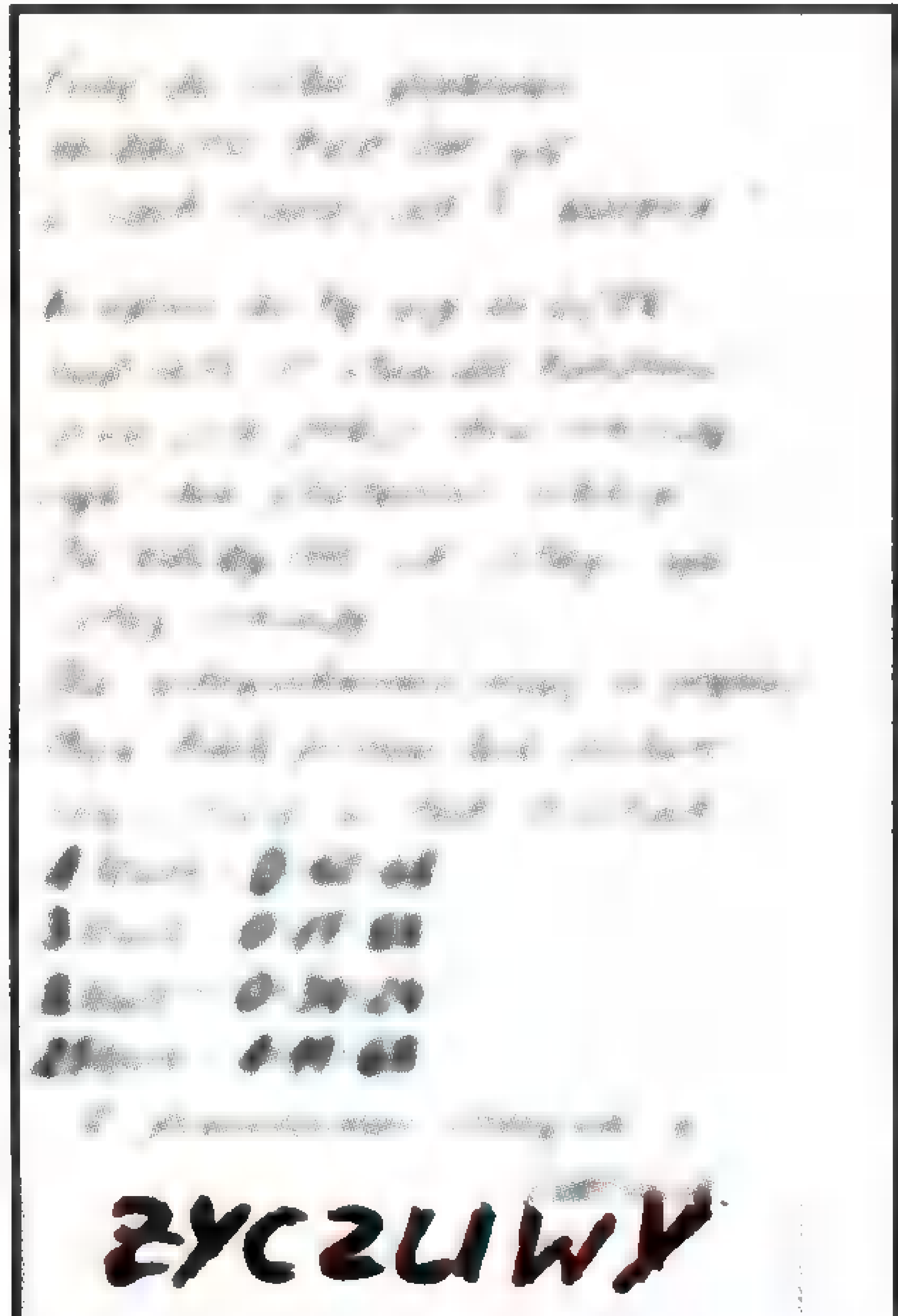
Nooo taaak. Nie lubimy donosicielstwa, ale ostatni list do Świętego Mikołaja podpisaliśmy „Życzliwi", co? Nic to, w naszym pięknym kraju podobne zachowania mają uświęconą tradycję. Odpisujemy z jednego powodu, na nieszczęście autora list był podpisany, w przeciwnym razie wylądowałby w koszu. Rubryka „Na Wesoło" rządzi się swoimi prawami (a właściwie prawami Hot'ha). Prawda jest taka, że nie można w żaden sposób sprawdzić całości napływającej korespondencji pod kątem spisywania dowcipasów z innych gazetek. Polegamy więc na własnej i Hot'ha pamięci, mając nadzieję, że jego arterioskleroza nie posunęła się zbytnio.

Wreszcie ostatni, najcięższy z dotychczasowych strzałów. Wypalił niejaki Danger.

■ „(...) Co z tego, że zmieniliście szatę graficzną pisma, skoro macie tylko kilkanaście recenzji. Kiedyś było tego więcej! (...) Poza tym uważam, że błędem było odejście od konsol (...) Aha, a co z wynikami ankiety?"

Mój drogi, jeśli jesteś tak zadeklarowanym czytelnikiem, jak wynika z Twojego listu, to nie umknęła Twej uwadze ankieta rozpisana ładnych kilka miesięcy temu. To, co obserwujesz na naszych łamach nie jest niczym innym, jak dostosowywaniem pisma do woli jego Czytelników. Ważną rolę odgrywa tutaj także czynnik zwany „sezonem ogórkowym", który powoduje, że te najlepsze tytuły ujrzymy dopiero przed Gwiazdką. Nasi Czytelnicy chcieli otrzymać wraz ze swoim ulubionym pismem kompedium wiedzy o najnowszych trendach na rynku oraz wydajną pomoc w ich codziennych potyczkach z komputerowym przeciwnikiem. Dział Porad został bardzo poszerzony, a dotychczasowe nowości także nieźle spuchły. Jak sam stwierdziłeś, stało się to przy niezmienionej objętości pisma, więc recenzje musiały także przejść metamorfozę. Połączenie z ekipą PC Gamera spowodowało, że na naszych łamach znajdziecie same smakowitości rynku giercowniczego.

Porzuciliśmy konsole z pewnym wahaniem i nutką żalu, ale obecnie na rynku rządzą pecety, a miłośnicy konsol mają kilkanaście gazetek, w których przeczytać mogą o najnowszych produkcjach na ich platformy. Oddajemy tę publikę z żalem, ale mamy nadzieję, że zasilą nasze szeregi prawdziwi fanatycy pecetowego pogrywania. Wiek XX to era profesjonalizmu. A jeśli chodzi o wyniki ankiety - podanie ich na tacy pomogłoby tylko naszej konkurencji (wróg czuwa!) i zaoszczędziłoby jej sporych wydatków na przeprowadzenie podobnej analizy. Efekty widać zaś już teraz, spójrz do spisu treści!



PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**



NA WESOŁO

Na początku mam apel! Bardzo proszę zwycięzców w kategorii dowcipu z trzech ostatnich numerów (7/99, 8/99, 9/99) o kontakt, gdyż... hmmm... jakiś chochlik pożarł Wasze adresy. Najlepiej wysłać mi dane mailem (pgoracy@cgs.com.pl), ewentualnie listownie na adres redakcji. Wasz Hot



■ **Na start idą dowcipasy nadesłane przez Sebastiana ze Skarżyska Książęcego:**

Idzie dwóch gości ulicą i jeden drapie się po głowie.
- Co ci jest? - pyta drugi.
- Jestem uczulony na płyn po goleniu.
Idą dalej i w pewnym momencie pierwszy zaczyna drapać się po głowie.
- A co ci teraz?
- To przez szampon.
W końcu wsadza sobie rękę w spodnie.
- No a teraz?
- Jestem uczulony na szminkę.

Zaraz po ślubie mąż z żoną wprowadzają się do domu jej matki. I od razu mąż zarządza:
- Codziennie rano śniadanie do łóżka!
- Chyba zwariowałeś - wrzeszczy teściowa.
- Oj mamo, on tu mieszką, on tu rządzi - rzecze żona.
- Codziennie rano czyste buty! - kontynuuje mąż.
- Chyba zwariowałeś! - bulwersuje się teściowa.
- Oj mamo, on tu mieszka, on tu rządzi!
- Raz śpię z tobą, raz z teściową! - wygłasza mąż.
- Zwariowałeś! - krzyczy żona.
A teściowa na to:
-On tu mieszka, on tu rządzi!

Stary plemnik mówi do młodego:
- Słuchaj! Jak już będzie Twoja kolej, to biegnij najszybciej jak możesz długim tunelem, aż spotkasz dwie okrągłe istoty. Przedstaw się, a potem one się przedstawią. Jeśli powiedzą, że są jajeczkami, to wiesz co robić.
Młody plemnik pobiegł tunelem aż znalazł dwie okrągłe istoty.
- Cześć! Jestem plemnik!
- A my jesteśmy migdałki!

■ **Teraz kawa(łki) Łukasza z Olkusza.**

Polak, Ruski i Niemiec chcieli przekroczyć granicę. Drogę zastąpił im diabeł.
- Muszę sprawdzić, który z was nadaje się do tego, aby przekroczyć granicę!
Jako pierwszego wziął Niemca. Prowadzi go do pierwszego pokoju z dziesięcioma butelkami wódki i pyta:
- Ile widzisz butelek?
Niemiec na to:
- Dziesięć!
Diabeł:
- Ile wypijesz?
Niemiec:
- Sześć!
Diabeł się skrzywił:
- Cieniutko! Bardzo cieniutko!
Prowadzi Niemca do drugiego pokoju z panienkami i pyta:
- Ile widzisz panienek?
- Dziesięć!
- A ile przelecisz?
- Sześć!
- Fatalnie! - burknął diabeł.
Teraz wziął Ruska. Prowadzi go do pierwszego pokoju i pyta:
- Rusek, ile wodzisz butelek?
- Dziesięć!
- A ile wypijesz?
- Osiem!
- Słabiutko!
Prowadzi go do drugiego pokoju i pyta:
- Ile widzisz panien?
- Dziesięć!
- A ile przelecisz?
- Osiem!
- Fatalnie! - warknął diabeł.
Przyszedł czas na Polaka. Pierwszy pokój.
- Ile widzisz flaszek?
- Dziesięć!
- A ile wypijesz?
- Jedenaście!
- Jak to jedenaście?
Na to Polak wyciąga z torby flaszkę i mówi:
- Polak nigdy nie przychodzi na sępa!
Diabeł bierze go więc do drugiego pokoju.
- Ile widzisz panienek?
- Dziesięć!
- A ile przelecisz?
- Jedenaście!
- Jak to jedenaście? Przecież ich jest tylko dziesięć?
- Ale ty też mi się podobasz, diabełku!

■ **Czas na Izabelę z Gorlic:**

W czasie rejsu młody człowiek próbuje nawiązać rozmowę z siedzącą obok atrakcyjną dziewczyną.
- Przepraszam, czy pani też płynie tym statkiem?

Pewien łgarz opowiada wrażenia z pobytu w jaskini:
- ...i było tam tak ciemno, że gdy zapaliłem zapałkę, to musiałem zapalić drugą, by zobaczyć, czy ta pierwsza się pali!
Jacek (nie Baron, a może? - dop.HOT) opowiada koledze:
- Na prawo ode mnie był lew, na lewo tygrys, a z przodu i z tyłu straszne, duże, dzikie słonie!
- I co?
- Eeee... nic. Karuzela się zatrzymała.

Reporter pojechał do Rosji, aby zrobić wywiad z najstarszym człowiekiem świata. Po długich poszukiwaniach dotarł do starej chaty na Syberii. Przed chatą siedzi staruszek i płacze. Reporter podchodzi do niego i pyta:
- Ile ma pan lat?
- Sto pięćdziesiąt!
- A dlaczego pan płacze?
- Ojciec mnie zbił!
- Za co?
- Bo oplułem dziadka!

■ **A teraz Karol z Warszawy.**

Dwóch kolesiów jedzie samochodem.
- Hej! Wiesiek! Wysiądź i zobacz czy kierunkowskaz działa!
- Dobra!
- I jak tam?
- Działa, nie działa, działa, nie działa...

Wchodzi mucha do baru:
- Kupa raz!
- Co?????
- Gów...o!

NAGRODY OTRZYMUJĄ:
- Za Kawały: Łukasz z Olkusza
- Za Rysunki: Marek Bruź

tworzenie grafiki ▸ cyfrowa obróbka obrazu ▸ kompozycja ▸ efekty specjalne ▸ 3d ▸ www

computer arts

edycja polska

Kreatywny Magazyn o Sztuce Komputerowej ▸ Mac & PC

ISSN 1507-6075 INDEX 355704 NR 3/99 CENA 19,99 zł

Efekty Hollywoodu



Czy ogromne pieniądze są zawsze potrzebne?

Elektryzująca witryna z programu Dreamweaver 2

Zrecenzowane! PageMaker 6.5 Plus 3D Studio MAX R3 Bryce 4

Photoshop

Praktyczne zastosowania filtru Noise – Plus tipsy 3D i kurs animacji w internecie

Spotkaj... Fluid

Studio grafiki komputerowej znane z prac dla Sony

Znaj swoje prawa

Wszystko o prawach autorskich

SGI Visual Workstation

Pierwsza w Polsce recenzja gotowej maszyny Silicon Graphics dla systemu NT

Z pismem zawsze CD dual format PC/Mac







TRZECI NUMER

WPROWADZIMY CIĘ W CUDOWNY ŚWIAT GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

SZUKAJ W KIOSKU!

2 HITY już w sklepach!





MICROIDS
www.microids.com

100% po polsku

Amerzone

Testament odkrywcy

„Bóg stworzył białe ptaki, które nigdy nie odpoczywają na ziemi i nawet umierają w chmurach. Ale zły czarnoksiężnik ukradł jaja złożone przez białe ptaki, a bez tych stworzeń klątwa spadnie na krainę Amerzone i pogrąży ją w chaosie".

Amerzone to gra przygodowa, która została całkowicie przetłumaczona na język polski. Jej akcja toczy się współcześnie w fikcyjnym kraju Ameryki Południowej, gdzie legendy przeplatają się z okrutną rzeczywistością.

Amerzone uzyskała nagrodę na targach Milia w Cannes za najlepszą grafikę i animację. (Pixel-ina '99 Award).

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski

CODA
Sowade Multimedia Group Polska Sp. z o.o.
00-389 Warszawa
ul. Smulikowskiego 4b/4
tel./fax (022) 826 33 11

X beyond the Frontier

CENA
99zł

X, Beyond the Frontier to gra, w której musisz myśleć, walczyć, handlować i odkrywać ogromny wszechświat stworzony przez EgoSoft. Na swojej drodze spotkasz ponad 150 typów statków kosmicznych; 10, 000 różnych obiektów; 60 odmiennych produktów handlowych

Dlaczego musisz mieć X, Beyond the Frontier?

- Ta gra dostarczy Ci tysiące godzin intensywnego odkrywania wszechświata, zabije Cię grafiką i animacją, której do tej pory jeszcze nigdy nie doświadczyłeś!
- Produkt ten jest połączeniem symulatora kosmicznego z grą strategiczno-ekonomiczną z położeniem nacisku na każdy, choćby najmniejszy detal!
- X, Beyond the Frontier to wyzwanie, które stoi przed Tobą i czeka abyś je podjął!

THQ™
www.beyondthefrontier.com

Atakuj sklepy: **EMPiK**, **ExtraPole**, **MediaMarkt**, **Vobis** oraz wszystkie inne dobre sklepy z grami. Sprzedaż wysyłkowa: **SoftBox** (0-22) 636 90 24